70余种游戏节目
公开各局取胜法

游戏机

游戏攻关——秘诀II



梦回三国扫描

中国国际广播出版社

游戏攻关

——秘诀II

海 光 著

中国国际广播出版社

封面设计：金　戈
版式设计：

书　名	游戏攻关秘诀
编著者	海光
出　版 发　行	中国国际广播出版社 （北京复兴门外广播电影电视部内）
印　刷	北京顺义燕京印刷厂
经　销	新华书店
开　本	787×1092　850×1168　1/32
字　数	73　千字
印　张	3.5
版　次	1991年3月　北京第1版
印　次	1991年3月　第1次印版
印　数	50,000册
书　号	ISBN 7-5078—0041—5/G·33
定　价	2.00元

目　　录

秘　诀　篇

●《霹雳神兵》选无数人法……………………………………3
●《90超级坦克》选10人……………………………………3
●《人间兵器（三K党）》选关……………………………3
●《沙罗曼蛇》加30架飞机法………………………………3
●《魂斗罗二代》秘诀二则…………………………………4
●《空中魂斗罗》加10与选关………………………………4
●《斧王》加人无限法………………………………………4
●《绿色兵团》选关、加10人法……………………………5
●《新人类》飞越湖泊法……………………………………5
●《热血硬派》找总头目法…………………………………5
●《无赖战士》选关…………………………………………5
●《火之鸟》进大和八关法…………………………………6
●《1944》装备表说明………………………………………6
●《玛莉三代》选关…………………………………………7

攻　关　篇

●魂斗罗Ⅰ代……………………………………………………11

●魂斗罗Ⅱ代……14
●人间兵器（三K党）……17
●玛莉三代（采蘑菇三代）……20
●松鼠大战……31
●赤色要塞……36
●九六奥运会……39
●热血硬派……42
●一九九〇　超级坦克……46
●霹雳神兵……49
●火之鸟……52
●1944……56
●无赖战士（无头战士）……58
●沙罗曼蛇……61
●智慧方块……65
●射击方块……66
●俄罗斯方块一代……67
●俄罗斯方块二代……68
●金块一代（挖金一代）……69
●金块二代（挖金二代）……71
●前　　线……72
●接　　龙……73
●大野狼（猪小弟、小猪打狼）……74
●打击魔鬼……75
●金刚组合……76
●金刚一代（救美游戏）……77
●金刚二代（猩猩救父）……78

●大力水手……79
●摔　　角……80
●冒险岛……81
●影子传说……83
●1942……84
●小飞侠……85
●拆屋工……87
●越野机车……88
●大赛车……89
●机车龙虎斗……90
●五子棋……92
●黑白棋……93
●二人麻将……94
●四人麻将……95
●足　　球……96
●汽　　球……96
●撞　　球……97
●高尔夫球……98
●忍者一代……100
●忍者二代……100
●大蜜蜂……102
●小蜜蜂……103
●轰炸队（新爆破）……104

秘诀篇

《霹雳神兵》选无数人法

主题画面时，同时按住手柄Ⅱ的A键和B键及十字键上，再按手柄I的开始键，直至游戏开始进行，若需双打，同时按手柄Ⅱ的A、B键即可。

《90超级坦克》选10人法

选择单人或双人游戏后，同时按手柄I的上和开始键，再按一次开始键即可。

《人间兵器(三K党)》选关

按选择键将箭头调至PASSWDRD栏，再用十字键将六位数字秘码输入，第三关：040471，第七关：081620，此卡可接关三次。

《沙罗曼蛇》加30架飞机法

主题画面时，顺序按上、上、下、下、左、右、左、右、B、A、B、A、开始，需双人游戏可在按开始键前再按一下选择键即可。《沙罗曼蛇》可无限次接关。

《魂斗罗二代》秘诀二则

选30人：主题画面时，依序按手柄I 的右、左、下、上、A、B、开始。

选关：按手柄I 的 A、A、A、B、B选第二关，A、A、A、A、B、B选第三关，选第几关，即多按一次 A，如选第七关则按八次A，再按两次B即可。

《空中魂斗罗》加10人与选关

选关：第二关：按手柄Ⅱ的A、B键不放，手柄I 的A键、开始；第三关：按手柄Ⅱ的A、B键不放，手柄I 的B键、开始；第四关：按手柄Ⅱ的A、B键不放，手柄I 的左、开始；第五关：按手柄I 的A、B键不放，手柄I 的右、开始。

加10人（只限第一关）：按手柄Ⅱ的A、B键不放，手柄I 的开始（选双人时先按一下选择键）。

《斧王》加人无限法

主题画面时，顺序按手柄I 的上、上、上、上、下、左、右、上、开始。

《绿色兵团》选关与加10人法

选关：主题画面时，同时按手柄Ⅱ的A、B和十字键下，再按Ⅰ号柄的下选第二关，左选第三关，上选第四关，右选第五关。

选10人：主题画面时，同时按手柄Ⅱ的A、B和十字键下、开始（只限258K版）。

《新人类》飞越湖泊法

每至湖泊前，均可射出隐藏的飞鸽，吃到后，按A单发键不放，即可飞起，按B键射击。

《热血硬派》找总头目法

进入第四关（场景——大街）将十二名打手消灭后，进右门；将三个使棍打手消灭后，进左门；将二个第一关头目消灭后，进左门；将二个敌骑士消灭后，进中门；将三个敌骑士消灭后，进右门即可找到黑社会总头目。

《无赖战士》选关

按选择键将箭头调至PASSWORD，即可出现选关画面，按十字键调箭头至字母处，A键决定（B键更正），将四个字

母选出后，再按一次A键即可（密码需游戏结束后记下）。

如第二关：BALL，第三关：CAMP

第四关：DCLL，第五关：EDEN

《火之鸟》进大和八关法

至太谷三关，快至关尾处（画面右方有白光），由梯状冰柱最高处右首下挖可见入口。

《1944》装备表说明

攻击力：每填一格火力都有所加强，如打某飞机需五枪，随攻击力加强只需二枪或三枪即可。

防御力：飞机每受创一次即减去9个单位左右，防御力加强，可使能量减少低于9个单位。

特殊武器：每填一格增加一种，共六种。击落红色编队飞机后，画面上出现P字物，每击一炮其形状均有所变化，得到其变化物即可使用此标志规定的特殊武器（除油料外）。

特殊武器使用时间：开始时只能使用20个时间单位（画面左下角有标记），每填一格增加10个单位。

油料：开始时只有64个单位，填此栏最多可储备到140个单位（六栏填满）。

《玛莉三代》选关

选关：在第一版第三关中有一白墙，将乌龟踩死后，站在墙上按十字键下，稍等片刻即可落下，然后按B键(单发)加速跑，即可进入宝屋，打开宝箱取得仙笛，在各版面均可选关。在第一版面时，可任选二、三、四版，在二、三、四版面内，可任选五、六、七版，在五、六、七版面内，可选第八版（方法：按B键，再按十字键移动选至仙笛栏，再按B键）。

攻关篇

魂斗罗I代

一、按键使用方法

A键一跳跃，B键一射击。

方向键十B键，可分别向上。左上、右上、左、右、左下、右下射击。

方向键十A键，可分别向上，下、左、右跳跃。

二、特殊武器

击落桶状飞行物，落地后变为标有英文字母的鹰形物，取得后，可使火力加强，获得特殊功能。分别为：

B一带电，一时无敌。

L一火焰喷射器（按单发键使用）。

R一使子弹速度加快。

D一瞬间灭敌（画面内）。

F一浮起物扫射，破坏力极大。

M一光电子弹。

S一光电辐射弹，分别向五个方向攻击，极具威力。

三、难点攻关

第一关：原始森林地带。〔固定鹰形物取得方法：在其露出后（和炮台相似），向它射击，即可将其打出。〕关尾处，应先将最下面的两座炮台摧毁。在第一座炮台前的岩石上，向右下角开火，可将第一座炮台摧毁。再从岩石跃下，卧倒射击将第二座炮台摧毁。打关尾时，面向前方跳起射击，将着红衣的士兵消灭，再落至前面台阶，站在台阶左

角向前开火，将两门单管炮破坏，然后落至最底部，向右上方射击红色闪光物，直至炸毁。

第二关：敌军基地内

此关有以下几点需注意：

1.战斗时，勿按方向健上，以免触电。

2.卧倒时，可躲避敌方射击，手榴弹及滚雷除外。

3.各场景，向兰色球状闪光物射击将其摧毁即可过局。

4.击中跳跃的红色敌军，可获鹰形物加强火力。

关尾：先击毁左右炮位，再击中间炮位。兰色泡状物需在其发泡的同时打击方可奏效。

第三关：瀑布地带

1.跳跃时，高度低时可不使用方向键，直接用A键。

2.尽量由下向上射击毙敌。

3.至滑行火道前，会有两个桶状飞行物出现，其中一个击落可获B（一时无敌），否则可在火球向两侧移动时，跳至中间再向右跃。

4.敌固定炮位：尽量在下方向上打击，炮口未出现时，可向上跳跃将其诱出。

关尾：先打击两侧魔爪，在其静止时，向上连续射击。然后站在怪兽口柱旁向上射击（可避过红色毒泡的袭击）。

第四关：敌军基地内

此关打法与第二关基本相同，但有两点应注意。

1.各场景，向红色球状闪光物射击即可。

2.⑦场景，必须不断跳起开火方能击中目标。

第五关：雪地

1.手榴弹：待其即将落时，寻空隙跳跃前进。

2.加农炮：卧倒开火。

3.河中辐射炮：可将桶状飞行物击落，取得O标志，瞬间灭敌。

4.大型铁甲战车：可在其出现时，快速退至画面最左侧连续射击将其摧毁。

关尾：向上连续射击红色球状闪光物。

第六关：激光动力带

第一处动力带，可落至最下一层，向前探身诱其发射，待其回收时立即跳跃向前，然后马上卧倒射击。

第二处动力带，呈上下排列状。待其回收时前冲，然后立即卧倒，再回收时，按A键连续向上跳即可。向下时，待其回收同时按方向键和A键（同时卧倒）。再向前，将下方固定鹰形物击出得B标志（一时无敌）。

关尾：连续射击巨人直至变色，跳跃躲避巨人所抛兰色滑行物，巨人近身时可从其头顶跃过。

第七关：敌军火供应基地。

1.弹簧爪下落有规律，掌握其时间差前进。

2.注意突然出现的钉板，前进时步步为营。

3.乘矿车可取得上方鹰形物。

关尾：快速向前，至大门前，向右上45°连续开火射击黄色十字架。

第八关：神秘的洞穴内。

1.口吐黄色毒物的巨龙：向右上45°不断射击龙口，间隙时将黄色毒物击落。

2.岩壁上吐白色毒物的幽灵之口：可先消灭其吐出的白色毒物，然后在其开口时将其击毁。

起，然后卧倒射击。

2.着红衣敌军：在后面出现，待其一出现，马上跳起然后在将其击毙。

3.树上隐蔽敌军：向上45°开火，先击前，再击后。

4.连发固定炮台：靠近处站脚，炮弹落地时跳起，直至将其摧毁。

5.河中：按十字键下潜水，可避敌火力。

6.机械螃蟹：待其一出现，立即退至画面左侧连续开火。

局尾：光电发生器，按方向键左右闪避，然后逐个击毁。

第四关：要塞内部

1.毒气发生器：连继向上45°开火。

2.向上时，防备大量落下的滚雷。

3.着红衣敌军翼人需在其落下之前将其消灭。

4.毒气泡需不停躲闪并开枪射击（同时按A、B键）。

5.轨道炮，逐个击破。

局尾：激光发射器，用方向键左右闪避(不要按A健)，同时向上射击。

第五关：要塞内部

1.旋转和固定炮位：尽量在下方击毁，或至前卧倒击毁。

2.携带飞行器敌军：打提前量将其击落。

3.滚石：远距离可击碎，近距离跳跃躲避。

局尾：向下45°开火击红弹丸（左右行走），同时击盔状物中央红色闪光处。

第六关：隧道内部

1.时隐时现的大嘴：不要躁进，待其张开时，逐一击之。

2.杂色旋转物：勿躲，原地旋转射击。

3.红色爬行动物：采用进进退退的方法，同时不停旋转射击。

局尾：站在骷髅前方，红色巨龙运动路线中心，不动，连续射击即可。

第七关：隧道内部

1.口吐弹丸的蛇头：站其弹丸不及处连续射击。

2.绿色岩石堆：似乎无路可走了，垂直向下开火可打通。

3.紫色鳄鱼窝：两侧均有时，先击一侧后立即跳起，再击另一侧。

局尾：骷髅怪物，站在画面中央，向上击其头部并不停跳起。

第八关：外星人指挥部

1.吐白色毒物的幽灵之口：先消灭白色毒物，再击其口。

2.跳跃山洞时，防备突然出现的龙首人身敌人。

3.紫色狮子头：一出现，马上跳起，然后卧倒击之。

4.红泡群：待其下落时，迅速向上45°开火。

5.石闸下落时勿跳，站原地击红泡。

局尾：女神像，跳上向右上45°连续击其口部。

人间兵器(三K党)

一、故事梗概

当今世界，动荡不安，恐怖活动在世界各地均有发生。联合国反恐怖中心获悉最新绝密情报，在南美洲大陆有七个国家的三K党势力非常强大，他们极力推崇希特勒的纳粹主义，在世界各地制造暴力和恐怖活动，联合国派驻在七国的情报机构也都被三K党党徒破坏瓦解，情报人员全部被秘密关押。情况万分危急，急需援救。为此，人称反恐布专家的高级特工卡尔上校，受到反恐怖中心负责人索亚德将军的紧急召见，令其迅速前往营救并捣毁三K党的巢穴。游戏开始，卡尔乘飞机前往南美洲。

二、游戏方法

此卡供单人游戏。并分简单、普通、复杂三种难度。可在主题画面时按选择按钮进行选择，A键为跳跃，B键为射击。游戏共分为八局，每局又分为两个阶段场景。游戏开始时，只有三次游戏机会，积分至两万、五万时可分别增加一次游戏机会。一次游戏机会有二次生命（与敌相撞失去一命，而遭枪击则重新开始）。游戏者可使用两种武器，手枪和机枪。但弹药数量有限,因此游戏时不要轻易浪费弹药。每局游戏中画面上有暗门出现，门内有的关押着被俘人员，有的藏有弹药，以及为卡尔提供手榴弹的内线特工人员。手榴弹是每局用来炸开局尾堡垒的，因此必须取得方能过关。进

门方法为，按十字按键上。若想隐藏在内，按十字按键上不动即可。游戏结束后，选择CONTINUE可继续接关游戏，但只有三次机会。若选择 END ，游戏则从第一局重新开始。游戏每局必须在有效时间 200内完成，如果超时，则丧失一次游戏机会。

三、基本打法介绍

第一局：山林地带（P国）

这局由于地形较复杂，要注意跃高时按键的使用方法。上跃时同时按A键和十字按键上即可，但不能同时开枪。这里的敌人有三种，着灰衣者可一枪击毙，着兰衣者需两枪方能消灭，着粉衣者持枪，但一枪也可击毙。来到瀑布前不要再向前进，按A键跳跃向上至最高处，可进入第二阶段。过河时，需提防突然从水中跃出的水鬼，亦要注意岩洞中隐藏的敌人，并找到内线特工取得手榴弹。至局尾时，着黄衣的敌军带有枪支，两枪方能将其击毙。

第二局：货场内（N国）

在跳到集装箱上时，要防备货箱后突然射击的敌枪手，应争取在他们未开枪之前将其击毙，即可进入第二阶段。此时应来到最高处，在某一门内藏有加时器，取得可将游戏时间增加至240，但一定要注意敌军抛下的铁蒺藜。局尾将有一批狡猾的敌军藏在货箱后袭击卡尔，把握时机将他们消灭，即可过关。

第三局：林内古堡（D国）

躲在掩体后的敌军不时施放冷枪，必须在其站起开枪的刹那间将其消灭。进入古堡内部，身穿绿色军装的敌军会从空

中不断落下，应待其刚落下即消灭之。城墙下的弹簧可有效利用，再取得藏在某门内的加血器。城墙缺口处敌军扔出的炸弹非常突然，应及时躲避。进入第二阶段后，林中隐藏的三K党敢死队会疯狂的向卡尔进攻，需用机枪连续射击方可消灭。最后，消灭敢死队和他们指挥的猛禽（最难对付），即可过关。

第四关：古城（M国）

本局需注意隐藏在石碑后的敌军，不要浪费弹药射击应避其前进。进入城内通道后，要防备石碑突然喷火。有的石碑还会活动，不可被其撞上。进入第二阶段后，隐藏在窗内的敌军非常不易对付，必须掌握好时机和距离，跳起开枪方能消灭。通过城外的废墟时，千万不可恋战，可开枪急速前进，就可取得胜利。

第五关：监狱（N国）

此局难度较大，躲过看守监狱的敌军，进入监狱内部，必须越过狱中的暗河。然后，在化装成囚犯的敌军未发现卡尔之前，尽快前进。进入下一阶段，空中会有化学毒液不断落下（沾上即死）。必须仔细观察其下落规律，乘其间隙时快速通过。再躲过毒气筒，消灭一批敌军阻击手后，找到手榴弹，即可过关。

第六关：电梯间内（C国）

上电梯的方法很简单，进入后按十字按键上即可，下来时按十字键下。本局的难点是通过电网，必须掌握规律，把握时机，方能通过。进入迷宫，需准确判断，找到手榴弹和加血器，躲过冷枪手的射击，即可过关。

第七关：工厂（R国）

本局的关健是掌握走传送带的方法，传送带之间的毒刺是致命的，千万不要碰上。消灭掩体后的敌军，即可进入下一阶段。此处需躲避不停运动的压力机前进，再通过几组传送带，避过空中落下的角钢，将守卫着出口的敌军狙击手击毙（非常不易对付），即可过关。

第八关：三K党总部（X国）

进入此局，必须先将弹药准备充足。消灭穿黑衣的敌军后，前面窗户内还隐藏着三个敌狙击手，必须想法将第二个狙击手先击毙，这是通过此处的关键。进入敌总部后，林中的女神像头部均安装定时炸弹，需大胆谨慎，把握时机，再向前敌军会突然从各处出现。进入大门的刹那间，凶猛的老鹰会从天而降扑向卡尔，将其消灭，进入门内即会见到三K党的总首领博卡萨（原纳粹分子），不要认为此时战斗就要结束了。你会发现他是所有敌人中最凶狠的一个，必须竭尽全力将其消灭方能取得最后的胜利。

此卡形象逼真，情节复杂，对游戏手法要求较高，适合于大龄儿童和青年电子游戏爱好者。

玛莉三代(采蘑菇三代)

此卡是任天堂公司最出色的游戏节目，其内存之丰富，趣味性之强，令人惊叹不已。据《海外星云》报道，本卡带系列即“超级马里奥兄弟”，仅在美国就销售了3900万盘之多，游戏中的主人公意大利水管匠马里奥兄弟，差不多已取代了儿童们心目中的宠物米老鼠和唐老鸭，成为儿童们迷恋的偶象。

故事梗概

故事说的是在很久以前，魔王迪卡斯对意大利最美丽的公主卡玛早已垂涎已久。在一个风雨交加的夜晚，迪卡斯潜入王宫掠走了美丽的公主，将其囚禁在其巢穴基隆山的恶魔洞内。国王闻讯后，立即召来了以大智大勇闻名于世的马里奥兄弟。请他们出面，发挥其胆识，智慧及超人的武艺，前往营救卡玛公主。但若想营救公主，必须经过长途的跋涉，途中需经过由魔王卡斯手下厉鬼七兄弟所盘据的七个国家，将其消灭，方能获得打开七国大门的钥匙并取得公主留下的信件（七国的国王将指点厉鬼七兄弟的藏身之处），最终到达恶魔洞，救出卡玛公主。就这样，马里奥兄弟身负国王的重托，踏上了充满危机和凶险的救美之路。途中取得宝物可使马里奥兄弟增长生命力和攻击力，方能战胜诸魔，救出公主。

宝物及其功能一览表

（1）红色蘑菇：使马里奥兄弟身体长大。

（2）树叶：化身为松鼠，尾巴有攻击力（击敌、击砖），并可短距离飞行，方法见后文。

（3）宝花：化身为金人，可口吐弹丸伤敌。

（4）星星：一时无敌。

（5）绿色有奖蘑菇：可增加一次游戏机会。

（6）青蛙：化身为青蛙，在水中可灵活自如（用十字按键控制）。

（7）飞熊：化身为飞熊，可短距离飞行；亦可化身为持

戟者，暂时无敌（按十字按键下及B键）。

(8)执斧者：最具功 击力(抛斧)，可击杀一切敌人。

(9)锄头：可将版面上阻路石山击碎。

(10) 音符：可使版面上驼背怪物和花夹暂时停止运动。

(11)隐形面具：可在版面上隐身过一局（第八版坦克阵及船阵除外）。

(12)飞翅（带P字母标志）：化身为飞天松鼠，可飞天过一局。

(13)仙笛：可选关（方法见秘诀篇）。

宝物分布及取法、用法

(一)、1～7版面内，均有蘑菇宝屋，与其重合，按A键即可进入。选定宝箱后，按B键可开箱取宝。可取宝物计有：(1)、(2)、(3)、(6)、(7)、(8)、(9)。

(二)、1～7版面内，均有驼背怪物出现，将其消灭，即可取得以下宝物：(4)、(9)、(10)、(11)、(12)。

(三)、1～6版面，每通过一版亦奖励一 宝，分别为(10)、(11)、(12)。

(四)、在1～7版面上，每版均有活动赌搏器出现（带有N字标志的扑克牌）。与其重合，按A键即可翻牌赌宝。方法为，按B键翻牌，用十字按键选牌，如连翻两张牌一样，即可取得。每次只有两次机会，可取宝物计有：(1)、(3)、(4)、宝箱（加一次游戏机会）、钱币。

(五)、在第七版面中，有两局为花夹。如能通过，可得宝物(1)和(12)。

(六)、第八版面有三只魔爪出现。如能通过可得宝物(2)。

（七）、在每版面各局中，跳起顶砖亦可获得宝物，计有(1)、(2)、(3)、（4）、（5）、（7），取得可立即使用。

（八）、如果游戏顺利，版面上还会有宝船出现，与之重合按A键即可进入，可获得大量钱币及宝物（1）。

取得的宝物可每7个一组收藏，最多可储存28个(多余者新的换去最后一个）。使用时，按B键（在各版面上）则宝物出现在画面上，用十字按键上下选组，按十字按键左右选宝物，选定后按B键即可。

增加游戏机会法

游戏开始时，只有五次游戏机会，游戏中每吃到100个钱币可增加一次游戏机会。吃到绿色有奖蘑菇亦增加一次（各局都可找到）。还有几种增加游戏机会的方法，介绍如下：

（一）、每局局尾均有一个图形不停变换的方框出现（地下城除外），方框内的图形为星星、蘑菇、宝花。必须顶中方能过局，顶中的图形将三个一组保留在画面上。如连续得三个蘑菇可增加二次游戏机会，三个宝花增加三次，三个星星增加五次。注意：每局局尾时，可按住单发B键做加速跑，然后跳起顶，即可获得星星。

（二）、1～7版面内，还有固定赌搏器出现（黑桃扑克牌），与其重合按A键即可进入。画面上将有蘑菇，宝花、星星各分为三段出现，不断的做横向移动，用A、B键可使画面分上、中、下三部分分别停止固定。如固定后的画面为星星，则增加五次游戏机会，宝花三次，蘑菇二次。

（三）、在第七版面的第一座地下城，进入画面后，站在画面内砖墙右数第四列砖下，跳起将砖墙顶碎，会出现

标有P字母的半圆，吃掉后画面内所有的砖块都变为钱币，每吃到100个增加一次游戏机会，在此局限制的200秒时间内，可增加十几次游戏机会。只要不打通地下城，这个方法可反复使用。

手柄操作及版面介绍

此卡可供一人或二人游戏，主题画面时，可用选择键选定。二人游戏时，需一方打过一局或损一命后，第二人方能游戏。I号手柄游戏者所过之局画面标志为M，Ⅱ号为L。若Ⅱ号停留在I号打过的标志上，按A键后，则二人共同进行水管一代游戏。然后按双方歼敌数量多少决定继续游戏者。若其中一位没有游戏机会时，画面上会出现CONTINUE和END两种字母供选择，选CDNTINUE则从本局继续游戏，选EDN则回到第一局开始游戏。十字键可控制行动方向，A键为跳跃，进局，在水中按A键可泅水，在化身飞天松鼠时可飞行。B键为选择、使用武器。

游戏共计八个版面，各具特色，难度亦逐步提高。

第一版面（陆地王国）

共计六局，地下城与王宫各一座，固定赌搏器和驼背怪物各一，蘑菇宝屋两个。第三局和第四局可绕过不打，将地下城打通后可直接进入第五局游戏。

第二版面（沙漠王国）

共计五局，地下城与王宫各一座，固定赌搏器和驼背怪物各两处，蘑菇宝屋两个，金字塔和流沙地各一处。第四局或第五局可绕过不打，地下城打通后可直接进入第三局游戏。

第三版面（水中王国）

共计九局，地下城两座，王宫一座，驼背怪物两处，固定赌搏器和蘑菇宝屋各有五处。第四或第五局可绕过不打，第一座地下城打通后可直接进入第四局或第五局游戏。

第四版面（巨人国）

共计六局，地下城两座，王宫一座，驼背怪物三处，固定赌搏器两处，蘑菇宝屋四个。第五局或第六局可绕过不打。第一座地下城打通后可直接进入第四局游戏。

第五版面（空中王国）

共计九局，地下城两座，王宫一座，通天塔一座，固定赌搏器、驼背怪物、蘑菇宝屋各三处。第六局和第一座地下城可绕过不打，第一座地下城打通后可直接进入通天塔游戏。

第六版面（冰雪王国）

共计10局，地下城三座，王宫一座，固定赌搏器三处，驼背怪物及蘑菇宝屋各两处。第二局或第三局可绕过不打，打通第一座地下城后可直接进入第四局，但必须用锄头将管道旁的石山击碎方可。第五局或第六局可绕过不打，如用锄头击碎阻路石山第七局亦可绕过不打。打通第二座地下城，可直接进入第八局游戏。第九局或第十局亦可绕过不打。

第七版面（水管王国）

共计九局，地下城两座，王宫一座，固定赌搏器和蘑菇宝屋各三处，花夹两处。第五局可绕过不打，第一座地下城打通后，可直接进入第六局游戏。第七局或第八局可绕过一局不打，第二座地下城打通后，可直接进入第九局游戏。

第八版面（地下王国）

共计二局，地下城一座（ 宫），坦克战阵和超级坦克战阵各一处，船阵和飞船阵各一处，魔鬼之爪三处，最后将

进入恶魔洞与魔王迪卡斯进行最后的决斗。

攻关秘技

第一版面

第一局：绿色乌龟，踩一下可令其停止运动；按B键（单发）可将其举起，回键即可将其抛出伤敌，但有时间限制，过时就会复活。化身为松鼠时，按B键（单发）做加速跑，听到特定音乐后按A键可作短距离飞行，在空中取得有奖蘑菇和大量钱币。

地下城：白色乌龟踩一下可令其暂时死亡，一会即复活，用子弹打和尾巴扫均无效。间歇活动钉板需寻其缝隙下藏身，待其抬起时再前进。见红色暗门与其重合按十字键上即可进入局头小屋，局头怪物需连踩三次方能消灭，中间不能停顿，否则怪物会展翅飞起，其余地下城亦同。

第五局：对付黑色硬壳虫方法同绿色乌龟，但用子弹和尾巴无效。

第六局：空中移动木块：需观察其运动规律，把握起跳时机即可。

第二版面

第一局：弹簧砖会突然飞起伤人，可在其飞起时跳起将其踩碎。

地下城：遇闸刀怪物群，可按B键（单发）做加速跑，即可快速滑行通过。当玛莉不停运动时空中白色球状怪物不会移动，一旦停止，它就会飞下袭击玛莉。

第三局：水管出口隐藏在砖墙下，将绿色乌龟踩两下

后，即可击碎砖墙找到出口。

流沙地：白色浮起物会将玛莉托在空中阻止其前进，对付方法——待其接近时，突然向前急跳即可。太阳不断的追逐玛莉，待其落下接近时，突然改变运动方向，即可躲过。

金字塔：找到塔上黄色小门，按十字按键上可进入，顶第一个标有？砖块可吃到红蘑菇或树叶（小人为蘑菇，大人为树叶）。此局必须化身为松鼠，方能用尾巴击碎阻路砖墙过关。宝物可反复取得。即取宝后，走出金字塔外，重新进入，宝物还会出现。

快速吃蘑菇（或星星）法：如顶砖块左边，蘑菇会从右边落下；如顶砖块右边，蘑菇则从左边落下，可在其刚出现时，马上转身跳起，即可吃到。

第三版面

第二局：水中不停跃出的飞鱼极难对付，可化身为金人，不停的吐弹即可过局。

第一座地下城：进入第六个门，可找到局头小屋。

第四局：过河法：游到岸边向上跳，即可将隐蔽的砖块顶出，即可上岸。

第六局：半圆环状物只能暂时落脚，一会就会落下，因此需不停的跳起它才不会落下。按B键（单发）可举起浅蓝色砖块抛出伤敌或击砖。

第八局：变化为金人较易过局，否则必须找到藤枝爬上以躲避水中大嘴怪物的攻击。踩绿色乌龟击碎砖块会有藤枝长出。

第四版面

第三局：拦路的巨型驼背怪物不停的抛出巨斧，其落地

后，玛莉根本无法前进。变化为金人或取得星星即可将其消灭。

第一座地下城：找到并列的五个管道，可以进入中间的一个管道走捷径找到局头小屋。蜡烛上掉下的小火人，只要玛莉不停的原地左右运动，它们就不动，一旦玛莉停止，它们就会攻击玛莉。

第二座地下城：走至通道尽头处，向回数第六列砖墙隐有暗门。按十字按键上即可进入，可走捷径至局头小屋，并可取得三个有奖蘑菇。

第五版面

第二局：从管道落下后，一直向右落，踩到空中砖块上，跳跃而上再向上进入管道，可走捷径过局，并可取得三个有奖蘑菇。

第三局：套在绿色靴子里的黄色小怪物：在砖块下将其顶死，钻入靴子可踩死本局各类敌人。

通天塔：至最上面右首，有四个并列"？"砖块，顶其中一个将有天梯出现，爬上后向上入管道，即可进入下半部版面。

第五局：进入第二个管道，可走捷径过局。

第九局：飞行在空中并吐出火球的黑色链虫（吐四个火球后即闪光自爆），极难对付。把握时机跳起踩一下即可消灭，或变化为金人吐弹将其消灭。

局头：厉鬼每跳起落地时，即引起地震，使玛莉不能行动。因此必须不停的跳起，将其连踩三次即可消灭。

第六版面

第一局：到处是口吐毒丸的花夹，化身为金人可轻易通过。

第一座地下城：乘坐有轨小车通过火海和钉板后，站在小车最左侧，躲过第一个红色弹丸后，立即向右走即可落至安全处。

第六局：好容易游上岸，以为大功告成。但这里还有三只不停投抛黑色弹丸的绿色甲虫守卫，跳起踩下可将其消灭。

第五局：找不到出口，需化身为松鼠，然后做短距离飞行，向上方能找到出口。

第七局：如何利用半园环状砖块落脚是本局的关键，必须不停的跳跃，并在其落下的瞬间掌握好起跳的时机，方能过关。

第三座地下城：此局关卡重重，步步艰险。可化身为执斧者，不停的抛出斧头，可消灭一切敌人，最具神效。关头小屋隐藏在大殿最上方，乘活动平台向上时，玛莉必须不停的转身，方能躲过空中白色球状怪物的进攻。

局头：白色螺母落脚时不会转动，兰色螺母落脚时会转动将玛莉掉下，需不停的跳跃方可。

第七版面

第二局：必须将标有J标志的弹力砖块全部顶出，在其上走过方能过局。尽头处最矮的管道为出口处。

第三局：必须不停的取得星星方能顺利过局。方法为：取得第一颗星星后，马上按B键（单发）做加速跑取得第二颗星星，按此方法取得五颗星星即可。

第四局：化身为青蛙最佳。否则需熟练掌握使用A键（单发）泅水的方法。

第一个花夹：掌握花夹间歇时间后，作等距离跳跃即可，出口为尽头处最矮管道。

第一座地下城：走法同前文增加游戏机会法之三，画面内砖块全部变为钱币后，左侧有红色小门出现，进入后可化身为飞熊，然后在大殿内做短距离飞行，向上可找到进入局头小屋的管道。

第六局：掌握空中运载小车的使用方法是过局的关键。有→标志的小车只能按箭头方向运行。带灯状标志的小车可调整运动方向，方法是站在小车上，跳一次可变动一次运动方向，按需要变动即可。

第七局：方法同第三局。

第八局：化身为执斧者最具神效。

第二座地下城：化身为执斧者最佳，否则必须准确的使用跳跃手法方可。站在管道口的边缘处，可避过闸刀怪物的攻击。

第二个花夹：使用星星可轻松过关。

管道进入法：版面上；按A键即可。各局中，按十字按键（有方向性）即可。

第八版面

坦克战阵和船阵：抛飞镖的敌人踩一下即可消灭，但不可恋战。在炮弹刚出膛时跳起可躲过。会行走的定时起爆炮弹不易对付，可在其闪光前跃过前进。

飞船阵：画面快速向右移动，但不要急于起跳，在敌军抛出飞镖后落下最佳。准确的掌握落脚点是过局的关键。

第一局：化身为飞天松鼠过局。

第二局：化身为飞天松鼠或金人。

地下城：这是一座地下迷宫，各种门均可进入。一直向前进，至尽头处返回，找到隐蔽的小门，乘传送带（蹲下）

可进入局头小屋。也可使用隐形面具过关。

恶魔洞：按B键（单发）作加速跑，可避过石狮发射的激光束。然后跳跃前进，隐蔽的小车方会出现。跨越火海时，在半圆状砖块上千万不可停留，最上方和最下方的通道可进入魔王迪卡斯盘据的大殿内。迪卡斯的化身为一龙首龟壳的怪物，它不断的吐出火球，并不时跃入空中向玛莉踩下。此时，玛莉可站在画面中间的红色砖地上，跳越避过火球后，在其跃至上方即将踩下的瞬间避开（把握时机是关键），如此三次，怪物就会将砖地踩碎落入深渊。此时囚室的大门打开了，进入即可救出卡玛公主。

松鼠大战

故事梗概

这是一个有趣的神话传说。说的是凶残，狠毒的猫王彼特为害人间，激怒了天上的诸神。被诸神的咒语镇压了800年后，猫王仍然不思悔改，并网罗了大批的帮凶，妄图东山再起，称霸世界。勇敢的松鼠达尔和吉姆受森林中的诸动物之托，接受了消灭猫王及其帮凶的艰巨使命，前往猫王彼特盘据的巢穴，一路上历尽千难万险，最终将猫王及其走卒全部消灭，完成了光荣的使命。

手柄操作方法

此卡可供单人或二人游戏，Ⅰ手柄控制吉姆，Ⅱ手柄控制达尔。十字按键控制行动方向，按下可蹲下。A键为跳跃，B键为提举武器（如木箱、苹果等）。方法为：按一下B键（单发）可将其举起，再按一下可抛出伤敌。

基本打法

此卡共分为11个场景，即开篇，A、B、C、D、E、F、G、H、I、J场景，共计十关。

踏上征途，来到高压输电线塔林立的城郊，路边的花 中种植着仙人掌及各种鲜花。还有很多木箱，里面有鲜花和星星，取得可加分。有的木箱中还可取得增加生命力的血源（游戏开始，松鼠只有三滴血，每失败一次失去一滴，三滴血全部失去即丧失一次游戏机会）。这里将有硕大的机械铁牛和老鼠阻止松鼠前进，可提举木箱或苹果抛出将其砸死。但苹果很重，会影响松鼠的跳跃高度。碰上仙人掌会使松鼠受到伤害。跳上高压输电线塔，可见一红色宝箱，取得后会有小天使出现帮助松鼠消灭敌人，但一会即消失。高压输电线因年久失修，部分电线裸露在外，松鼠必须巧妙的跳跃前进，以免被电击伤。向前有灰色的铝箱出现，可以提举，但不能抛出，可用其垫脚提高跳跃高度。必要时，按十字按键下，可钻入箱内躲避敌人的攻击。毒蜂出现，可抛木箱将其砸死亦可钻入铝箱内躲避。进城至一废墟内，到处都是烧瓶和试管，必须将铝箱叠起方能跃墙。宝箱出现，可取得化铁石。这时会有一只大灰狗出现，帮助松鼠将铁网化开，来到彼特的手下机器人莱曼藏身处，他不断的发射子弹攻击松鼠，必须取得红果抛出打击其头部，连击五次方可将其消灭。然后可选择A或B场景。

A场景

千年老松树上，有松毛虫和着彩衣的飞人出现，抛木箱将其消灭，比其它方法更有效。进入树洞内，彼特的手下猫头鹰哈比飞起不断放出羽毛攻击松鼠，抛出红果打击五次即可将其消灭。

B场景

B—1场景，铝制品加工厂，这里的敌人主要是老鼠。

B—2场景，浴室，粗心的管理人员忘了关闭热水管，这项工作必须由松鼠完成（方法是跳上水龙头三次即可)。然后以最快的速度，利用衣架过浴盆，一直向前不可停留。

B—3场景，公共浴室，有地雷出现，可避其前进或举起抛出。还有一群善于化妆的小猫，但对付它们并不困难。

B—4场景，不断放小怪物的飞行器：抛红果击中五次即可。

C场景

图书馆内，敌人主要是袋鼠，可抛木箱消灭。如取得红宝箱，小天使还将出现帮助松鼠，但跳跃最后几个吊灯时千万不要大意。

D场景

D—1场景，礼品店内，注意隐藏在木箱中的红色弹簧箱，会突然弹起伤人。还要注意红色小鬼和旋转的木人。

D—2场景，这里的敌人边走边抛木箱，可跃过其前进。铁管内不断放出白色大泡泡，如不将开关闭合，很难避开。可站在第一个开关上举木箱横抛第二个开关将其关闭，然后再用同样的方法关闭第一个开关。第三个开关本已关闭，注意不可跳上。第四个开关(最后一个)最难关闭，因为必须从上通过，所以须在跳起时准确的抛出木箱方可。

D—3场景，越过红头鬼跳上急跑，千万不可停留。经过旋转木人后，必须带一只木箱向上跳，躲过弹簧箱的攻击，重新回到礼品店。

D—4场景，发射彩色弹丸的炮车出现，弹丸升空后会

变成散花弹，不可被其击中。可站在画面左角，跳起抛红果击中炮车五次即可。

E场景

E—1场景，树林内，树上有线吊火球出现，用球横抛可击落。要注意隐藏在林中的毒虫，只暴出双眼，必须举箱前进，以防其突然现身。

E—2场景，越过弹簧箱，来到河边。取得宝箱后，会变为小船。乘船过河，再取得宝箱，可得锤子一把，用其砸开水泥墙向前，遇弹簧箱群可用锤击之。

E—3场景，流沙地，避开两处流沙即可。

E—4场景，彼特的同党蛙王哈里出现在空中，用红果击中三次可消灭。但必须注意击中一次后，趁其喘息时连击方可。

F场景

F—1场景，地下城，不断有弹丸落下，必须趁其间歇时迅速通过。遇抛箱力士，可越过在其背后击之。

F—2场景，隐形通道内，会出现时隐时现的天梯，把握时机，方能通过。

G场景

G—1场景，空中左右移动的双环，不能击落，可避其前进。

G—2场景，疯狂斗士出现，可在其背后打击。遇毒蜂，不必惊慌，寻到铝箱举其前进，遇敌可钻入箱内暂避。

G—3场景，明亮的室内，举铝箱前进，将铝箱垛起方可取得吊灯上的宝箱，可增加生命力。

G—4场景，彼特的打手特比站在食品机上不停的抛黄豆

打松鼠。取得红球，避开地面的毒刺，击其五次即可。然后松鼠将获得美丽的花蓝，献给他心爱的姑娘。再乘火箭返回地面，继续向彼特的巢穴挺进。

H场景

H—1场景，管道内，疯狂的螃蟹会吐出气泡伤人，可抛木箱击之。黄色管道不可越过，找到铝箱，充分利用其保护作用，即可走出管道。

H—2场景，遇化妆成松鼠的小绿猫及三球怪物等。把握时机，再进入管道即可过关。

I场景

I—1场景，仓库内，要提防只露出双眼的怪物。对付唐老鸭必须用木箱砸它的腿方能奏效。再向前突然走不动了，电风扇吹来阵阵大风。通过时注意不要碰扇下的开关。唐老鸭脚下的木箱内有血瓶，应尽力取得。

I—2场景，大灰狗再次出现，带领松鼠进入办公室。一定要举箱前进，以防备老鼠的攻击。通过有漏电开关的办公桌时，掌握好跳跃距离是关键。

I—3场景，分身怪物出现，打击时必须把握时机，以防被其施展分身术击中。击五次即可。

J场景

J—1场景，传送带上，反向行之即可。

J—2场景，手持铆枪的敌人出现，应避其前进。来到斧头机下，趁其间歇迅速通过。再遇另一种斧头机，可抛木箱将开关闭合。

J—3场景，彼特的贴身打手凶猛难斗，尽量不要缠斗，急速向前。

J—4场景，猫王彼特的巢穴内，彼特出现，边照镜子边吐出秽物打击松鼠，奋力攻击，击中五次即可撤底消灭，取得最后的胜利。

本卡在每场景结束时，都会出现几口木箱。其中会藏有加车，取得会增加游戏机会。在游戏过程中，有时会出现跳跃的星星，吃到亦可增加游戏机会。星星有时也会在木箱中出现（闪光）。

游戏捷径

前八个场景如按以下路线进行，开篇—B—D—F—G，则可走捷径游戏。

此卡色彩艳丽鲜明，趣味性强。最适合青少年游戏机爱好者游戏。

赤色要塞

本世纪七十年代，南美A国的流亡政府为了从战争狂魔×国手中拯救自己的祖国，并救出被关押在×国军事要塞内的A国战俘，派遣由特种部队上等兵拉尔夫、雷蒙德、托比和韦恩所组成的战斗小分队，分别乘军用战车前往×国，执行营救战俘和摧毁敌方军事要塞的重要使命。

拉尔夫和雷蒙德乘坐的绿色战车由Ⅰ号手柄控制，托比和韦恩乘坐的红色战车由Ⅱ号手柄控制。游戏也可单人进行，可在主题画面时选择决定。

战车配备有轻机枪和炸弹两种装备，分别由A和B键控制。在敌要塞内如炸毁绿色、银灰色和红色军火库，可获取

潜伏在敌军内部的我方特工人员提供的特殊武器（如：火箭筒，辐射炮，散花弹等）。按十字键可操纵战车行进方向，十字键与B键配合使用可分别向八个方向开火击毁敌方坦克、军车、塔炮等，机枪则只能向前方射击（画面上方）。

游戏开始，我方战车各有五次机会，战斗中积20000分增加一次游戏机会，以后每积50000分增加一次游戏机会。

打法介绍

第一关：受到敌军步兵和定位炮的阻击，敌军步兵在近距离时，可直接开车将其压死。对付定位炮的方法为，不断的改变战车所处位置，然后在敌炮口未及旋转时，将其击毁。救出战俘后，可将战俘送至停机坪处，送上我方直升飞机送走（有STOP标志处）。战车通过桥面时，会受到停留在水上的两艘敌军炮舰攻击，可将其击毁亦可远避其火力范围前进。要塞尽头，将扼守在此处的敌军四辆主战坦克炸毁（每辆需炸两次，采用转向式炸法），即可通过。

第二关：战斗在古老的神殿废墟内进行，有的石柱遭炮击后会突然折断落下，需及时躲避或将其炸毁方可。救出战俘后，在停机坪处将与敌军装甲战车展开近距离阻击战。将他们消灭后，战车可驶上大桥，大桥两侧的水中各有两座蓝色人头雕像不断的放射炮弹企图击毁战车。可将战车驶至大桥中央处，然后向左右开炮将它们各个击破。大桥通过后，再将敌军四个定位炮台击毁，即可与第二座要塞最后的守敌进行决斗了。并列的四座人头雕像将发射导弹袭击你指挥的战车，消灭他们的方法是：从最外侧的雕像开始实施攻击，一边向上方开炮，一边向侧面开跑将他们逐一击毁。

第三关：通过敌军前沿阵地后，战车来到河边，此时我方两辆战车应保持同样的车速分别从两座大桥上并列前进，这样方能及时消灭坦克，并避过敌军水面炮艇和水下潜艇发射的炮火和导弹。进入要塞内部，敌人利用激光发射器将通路封闭，战车必须用其发射间隙迅速通过，炸毁敌军两座装备有辐射炮弹的隐藏在地下的炮台后，来到海边，水面上停泊着一艘装备有辐射炮弹并有六个炮位的敌军战列舰，战车可利用炮弹空隙及时间差，将敌舰击沉，通往第四座要塞的道路即可打通。

第四关：战车进入沼泽地带，沼泽地内敌军设置的地对地导弹不易躲避，必须在其未发射前将其毁去。再向前进，遇敌军装甲炮车和导弹发射器亦用此法处理，躲过敌军埋设在铁路沿线的地雷后，战车应立刻向铁路靠拢，将出现的敌军列炸毁。然后进入群山环绕的盆地，这时上空将出现敌军大型武装直升飞机，不断投下炮弹和伞兵，战车应不停运动躲过轰炸，并不停的射击。敌人伞兵落地后需马上将他们压死，否则会对战车造成威胁。反复几次，可将其直升飞机击落，就可进入第五座要塞。

第五关：敌人出动的兵力有增无减，其重型坦克更具威力，不易击毁。战车通过大桥时，桥头两侧的敌军榴弹炮很难对付，最好的办法是不予理睬，迅速驾驶战车通过大桥。消灭隐蔽在掩体后的敌军，从左侧前进，就可来到要塞出口处。出口大门两侧各有敌军两座坦克库，敌军坦克从库内源源不断的开出，库房平台上的定位炮台不停的射出炮弹。这时我方必须使用一辆战车吸引敌人火力，另一辆战车连续射击，先将炮台打掉，然后再将坦克库摧毁（两侧分别进

行），通往最后一座要塞的大门就可打开了。

第六关：敌军在这最后的要塞布置的兵种之多，兵力之众，简直令人震惊。建筑物上塔炮成群，地面上坦克成队，空中敌军轰炸机不断轮番轰炸，武装直升飞机还会突然出现袭击战车，给你取得最后胜利的希望蒙上一层阴影。击毁建筑物上敌军定位塔炮是取得胜利的关键，采用进进退退的战术手段即可成功。方法是，退至敌军塔炮火力范围不及之处，看准其方位，迅速向前开火然后马上退回，必能奏效。用此法对付要塞内敌军地对地导弹亦同样有效。但需注意其被炸毁后还会射出一枚导弹。再向前，通过由八个固定塔炮守卫的狭窄通道后，敌军最为倚重的新式武器——多方位导弹发射器出现了，它可向三个方向发射导弹，极具威力。我方两辆战车必须紧密配合，伺机迅速出击将其击毁。同时要防备从后面不断拥来的敌军坦克（一辆连续射击，另一辆掩护）。然后，将与敌军展开最后的决战，敌军将孤注一掷，使用其最后的秘密武装。这是一种介于主战坦克与自行火炮之间的新式武器，作战时，其上下两部可自行分离，我方战车可避其上部发射的击光束和榴弹，向其底座连续射击，反复几次，即可将其摧毁，其上部自行爆炸（如取得特殊武器效果更佳）。营救战俘，摧毁要塞的任务即告胜利完成。

九六奥运会

随着体育运动的发展，中国已挤身于世界体育强国之林。因此，人们对各种竞技运动均产生了浓厚的兴趣，柯纳米公司于90年初投放中国市场的这本卡带，无疑会给电子游

戏爱好者带来无穷的乐趣和竞技欲望。

此卡带共有八种比赛项目：（1）100 米短跑、（2）跳远、（3）110 米低栏、（4）标枪、（5）双向飞碟、（6）三级跳远、（7）射箭、（8）跳高。在游戏开始时，可用选择键任选。如果按顺序进行比赛，每一项比赛你均达标，那么跳高结束后，可重新进入100 短跑进行比赛。但此刻各项比赛达标成绩均已提高。

游戏分单人或双人（分别进行）两种打法，难度可选择简单与复杂两档。请注意画面上出现的英文标记：

WORLD RECORD、——记录

QVALIFR、——及格成绩

SPFED、——奔跑速度

FOUL、——犯规

游戏方法

（一）100 米短跑：只有一次比赛机会。纪录为 8.50 秒，及格成绩为11秒。听到三声笛响后起跑，犯规三次，即失去比赛资格（画面左方显示）。按键操作方法，按A连发键不放。

（二）跳远：试跳三次，以最佳成绩为准。纪录为8.90米，及格成绩为 5.5米。按键操作方法，按A连发键助跑，跑至起跳线前按十字按键起跳。同时选择起跳角度（画面有显示），所选角度与按十字键有关，45° 为最佳角度（标枪，三级跳远亦同）。

（三）110米低栏：只有一次比赛机会。纪录为 12.93 秒，及格成绩为15.5秒。听到三声笛响后起跑，犯规三次，即失去比赛资格。按键操作方法，按A连发键不放，按十字

键上跨栏。

（四）标枪：三次试投机会，以最佳成绩为准。纪录为99.72米，及格成绩为65米。操作方法同跳远。

（五）双向飞碟：三次射击机会，以最佳成绩为准。纪录成绩为4300分，及格成绩为2400分。射击需在 15.00时间（画面显示）内完成。击中白色飞碟得 100分，灰色得500分，红色1000分。如全部击中，还会有大飞碟出现，击中可得5000分；若由左边击中，还会有飞鸟出现，击中可得5000分。射击过程中若连续两枪不中，则暂时不能开枪。按键操作方法，A单发键控制右面准星击飞碟，十字按键（任何方向）控制左边准星击飞碟。

（六）三级跳远，三次试跳机会，纪录为 17.89米，及格成绩为13米，以最佳成绩为准。按键操作方法，按A连发键助跑，至起跳线前按十字按键起跳，同时选择起 跳 角 度（画面有显示，选择方法同跳高）。第一跳落地后，再按十字键第二跳，同时选择起跳角度，第三跳亦同。

（七）射箭：三次试射机会，纪录为3500分，及格成绩为2500分。每次八箭，射中靶心得600分，击中位置 显 示在画面右上方。若射中黄色猫头顶的苹果，可得1000分，并奖励三支箭，按键操作方法，射击前需按 A 或B键选择风速（显示于画面下方——WIND），风速共计15个级别（顺风与逆风），由于风速不同，射出的箭并不一定按直线飞行，可用活动靶至画面上方靶图的位置作为参照物进行调整。按键操作方法，按十字按键或A单发键发射，按键时间长短可决定发射角度。最佳角度为5.00°，应尽 量 控 制 在 3.5°～6.5°之内。

（八）跳高：三次试跳机会，纪录为2.36米，及格成绩为2.26米。按键操作方法，按A连发键助跑，按十字按键起跳同时选择起跳角度，临竿时，再按十字按键调整身体平衡越竿。

以上八种比赛项目较难掌握的有三种，双向飞碟、射箭、跳高。内中决窍只有在游戏中方可体会。以上所介绍的及格成绩及纪录均属第一轮比赛成绩，至下一轮均有提高，如此往复。这个游戏节目可说是妙趣无穷，将给您带来赛场难言的刺激。据笔者闻，游戏手法较高的爱好者，已将纪录刷新至您难以想象的水平（百米短跑7.6秒，跳远13.2米，110米栏10.2秒，标枪126.80 米，双向飞碟 18200 分，三级跳远25.26米，射箭5300分，跳高 2.42米）。祝您取得更好的成绩，将纪录不断刷新。

热血硬派

扬威武馆的本村因赌博欠下黑社会一笔数目很大的赌债被绑架，黑社会头目限扬威武馆三日内带钱取人，否则本村性命难保，武馆大师兄太郎古道衷肠、武艺超群，为救本村不惜与黑社会结怨，大打出手，展开了一场生死搏斗。

这是一个出色的打斗游戏，可单人或双人（分别进行）游戏，有三次机会，每一小关均限制完成时间（2：00）。

手柄操作方法：十字键控制前进或后退，向右时，A键一拳、B键一腿（后踢），向左时，B键一拳，A键一腿（后踢）。A、B键同时按为飞腿。

游戏中吃P，能将敌人一拳(或腿)击飞(时间有限)，画

面上方有标记生命力的血液十滴，吃到白色桃心可加血，吃S可使出拳速度加快(或腿)。

游戏共分四关，手柄Ⅰ、Ⅱ相互配合，可选关：

选第二关：按Ⅱ号手柄的左不放，顺序按Ⅰ号手柄的下、上、右、上、左、上、开始。

选第三关：按Ⅱ号手柄的下不放，顺序按Ⅰ号手柄的上、下、左、下、右、下、开始。

选第四关：按Ⅱ号手柄的上不放，顺序按Ⅰ号手柄的下、下、上、上、右、左、开始。

第一关

基本打法

场景一：火车库，始终保持三个敌人，其中一个使棍，打死8个打手后，进入另一场景。

场景二：车箱内，打死六个打手过关。

场景三：终点站，第一关的头目出拳凶猛，会突然抓住你的脖领连击，它也有十滴血。

第二关：

场景一：停车场，始终保持三个敌人，一个使棍，消灭撞个打手过关。

场景二：赛车场，疯狂的黑社会打手骑着摩托车横冲直十，消灭五个骑手过关。

场景三：高速公路，骑摩托车将7个骑手(骑摩托车)踢死可过关。

场景四：第二关头目，击其十次将其消灭可过关。

第三关：

场景一：大街，工读生肩背书包、手拿皮鞭，很难对付，消灭12个过关。

场景二：酒吧，对手同上，消灭8个可过关。

第四关：黑社会总部

场景一：总部外，前后共出现12名打手，全部消灭后，有左右两个门供你选择，内部情形如何呢？当你走进时，会发现这里原是一个迷宫，里面共计20几个场景，现将部分介绍如下：

注1：如S②+①：开始同时出现两个敌人，将其消灭后，又出现一个。

注2：左－B、右－C，即将敌人消灭后，由左门进入则进场景B，右门进入进场景C，下同。

注3：数字标记的意思是说，将敌人消灭后，有三个门供你选择进入，余同。

注4：进入此场景即第三关场景二，则需由此重新游戏。

第一关使棍打手(简称敌P)　第一关头目(简称敌V)
第二关使棍打手(简称敌S)　第二关骑士(简称敌Y)
第二关头目(简称敌Z)　第三关打手(简称敌R)
第四关彪形大汉(简称敌T)

见下页表格

场景	摆　设	敌　人	出口	出口进入场景
A	大　街	己介绍	2	注② 左-B，右-C
B	两个吊灯	注① 敌S②+①	注③ 3	左-A，中-W 右-C
C	沙发、汽车画、钟、壁灯	敌P②+①	2	左-E，右-D
D	床、海洋画、花盆	敌T①+①	2	左-M，右-D
E	花盆、钟、音响、电视	敌V②	2	左-G，右-A
F	沙发、吊灯	敌Y①+①	3	左-G，右-W 中-H
G	矮柜、花瓶、音响、汽车画	敌V②+①	3	左-I，中-K，右-L
H	沙发两个	敌Y①+①+①	2	?
I	矮柜、花瓶、电视	敌Z①+①	3	左-A，中-B，右-J
J	沙发、海洋画、花盆	敌Z②+①	2	左-K，右-C
K	沙发、电视、两个吊灯	敌T②+①	2	?
L	沙发、海洋画、钟	敌Z③	3	左-K，中-H，右-E
M	红门上有钟	敌Y①+①+①	4	左属：1门-B 2门-D 3门-G 4门-N
N	花盆、矮柜、花瓶	敌R②+①	2	?
X	写字台、花盆、钟	黑社会头子	1	
W	第三关场景二	注④		

笔者若将全部情形告之，你轻易过关会觉得淡然无味，现给你留三条线索供你选择，凭你的聪明不难找到黑社会总部的头子(场景H2个门，场景K2个门，场景N2个门)。

制敌法

1 前拳后腿：对付两面夹击的敌人最有效，先出拳打前面的敌人，待后面敌人近身后，再出腿。

2 跳起飞腿法：对付强大的敌人，A、B键同按，按十字键上下移动。不按十字键可连续击敌，视情形而定。

3 快速奔跑：连续按十字键左或右。

4 抓领部扔出：用拳击敌，同时按十字键偏下位，抓住领部后，按出腿键即可。

5 坐敌人身上：将敌人击倒后，立即至前按十字键下，即可骑在敌人身上，同时出拳。

6 高速公路制敌：至敌骑手左侧出腿(按A键)。

7 被敌抱住解困法：出腿后击。

8 赛车场制敌：待敌靠近用飞腿踢，同时按十字键上。

一九九〇　超级坦克

“1989坦克大全”俗称坦克“14”(即有十四种打法)；而“1990超级坦克”则被称为坦克“28”，即有28种打法。

在主题画面出现时，我们只看到 A、B、C …L、M、N等十四种，注意右上方标有15→28标记，就是说这是后十四种，按一下选择键，标记就会变成1→14 了，即可调出前

十四种，游戏时可任意选择。

本卡共有三种版面系列：

一、TANK　A、D、H、K（版面相同）

二、TANK　I、L、B、E（版面相同）

三、TANK　F、C、J、M（版面相同）

以上三种版面都是36关，继续游戏时循环进行，TANK G、N是将三个版面连在一起，即打完第一版36关，第37关则是第三版面的第一关，第73关则是第三版的第一关，这样共计118关。

选关方法：选择好人数后，按一下开始键，然后即可用A、B键选关（除TANK　G、N两种打法外，其它版面选至第37关则是本版的第一关，难度比前面增强）。

象前面说的TANK　A、D、H、K等版面完全相同，在内容上则有所区别，如：

1.坦克呈初始状态，每局出现三个红车。

2.坦克呈吃一星状态，每局有多个红车。

3.坦克呈吃一星状态，敌方吃宝物与我方吃宝物效果相反。

4.坦克由入口出现数量（在一定时间）增多，装甲坦克、快车增多。

还有许多不同，在这里我们只介绍典型的几种。

游戏供单人、双人合作两种打法，另外还可以选择自我设计进行游戏（仅限第一关）。

按键使用方法：十字键控制坦克（我方）的前进、后退及左、右方向，A键（或B键）射击。

游戏开始时我方坦克只供三辆，当分数至二万、十万……

时加一辆，双人游戏，一方无坦克时，而对方有一辆以上时，可借车，方法同《沙罗曼蛇》。

基本打法

只要将敌方20辆坦克全部消灭，并保住大本营(画面下部鹰状物)，即可过关，敌方坦克在画面上方有左、中、右三个入口进入画面。另外提请注意，不要在慌乱中自毁大本营，这样同敌人炸大本营的效果是一样的。

敌方坦克按得分可分成四类：

1.一般坦克——100分

2.快炮坦克——200分

3.快速坦克——300分

4.装甲坦克——(需打三枪)400分

各种坦克若为红色时，歼灭后会出现宝物标志，吃掉后可增加我方坦克威力，现介绍如下：

五星——吃一个，炮弹加快，吃二个，同时发两颗炮弹，三个可打碎白色铁块。

手枪——与吃三个五星相同，但可抵一颗炮弹(若再吃到五星，可打掉草地)。

船——过河(蓝色)。

表——使敌坦克在一定时间内停止行动、射击。

手雷——可将画面内坦克全部炸毁。

帽子——一时无敌。

铁锹——加固大本营。

坦克——加命。

游戏技巧

1.躲至掩体(白色铁块)侧部或后部击敌。

2.不贪吃宝物，在第三类打法中，若出现的宝物敌方吃到可能对你不利时，可打掉其它红坦克来解危。

3.大本营上方防御较弱时，应注意防守。

4.一般情况下，不要在画面最上方打敌坦克，另外尽量不与敌方坦克正面冲突，可采用侧击方法。

5.保住大本营是制胜关键，在敌方坦克对我方造成威胁时，应先将下面坦克消灭。尤其注意对方快坦克的突然袭击。

6.一般情况，不要将坦克开至绿草地和滑地内。

游戏的技巧很多，很多需在实战中体会，尤其在双人游戏时，双方配合的好坏与否是取胜的关键，应在游戏前认真布署制敌战术。

超级坦克大战是目前深受广大游戏爱好者欢迎的游戏节目之一，尤其受到青少年朋友的青睐。

霹雳神兵

公元二十一世纪，南美某国。第二次世界大战中逃亡在此处的德国纳碎分子后代，他们在该国势力日益扩大，并已掌握国家权力。他们组织了一个神秘的新纳碎主义集团，其成员已渗入了世界各国的权力机构。他们罗致了各国科学家，许以重金并提供超一流的物质享受，为集团研制了多种威力强大，但尚不为世人所知的秘密武器，妄图称霸世界，

重温第三帝国的旧梦。就在他们即将举事之际，消息被在第二次世界大战中与纳碎德国誓不两立的某大国情报机构获悉。该国最高权力机构立即将其服役于国外的两位杰出的特工专家马丁和麦克尔紧急召回，命令他们立即前往该国，不惜一切代价，将该集团设置于某海岛的试验基地彻底摧毁。

游戏开始，马丁和麦克尔乘飞机来到海岛上空，跳伞降落。

此卡可供单人游戏，亦可二人同时游戏。

我方特工可供武器计有——A键(单发)：轻机枪，火焰喷射器，辐射弹。B键(单发)：手雷，反坦克手榴弹，塑胶炸弹，霹雳弹(环绕护身)。轻机枪为配备的基本武器，手雷数量有限。进入敌军基地内，将敌军着红衣的补给人员击毙，可获得打开武器装备的钥匙，可取得各种武器装备。每开一箱，即用去一把钥匙（画面有显示），钥匙最多可取得四把。若取得一定数量的武器装备，将画面右下方的能量格加满（兰色方框，共计六格），还可使用最强装备——高能杀伤弹。取得后应高效利用，消灭视野内的一切敌人（使用时间有限）。

基本打法

第一关：敌军基地外围，消灭敌步兵及隐蔽的阻击手，踏上通往基地的大桥。敌军武装直升飞机将不断抛下炸弹，可避其前进或投手雷炸毁，然后想法取得特殊武器，将前来阻截的敌军坦克击毁，敌军兰色主战坦克就出现了，坦克装备有威力强大的辐射弹，可同时向六个方向开火，可趁其未开火时迅速向前用手雷将其炸毁，再消灭部分敌步兵后，将

大门炸开，即可进入第二关。

第二关：基地军工厂内，在空中平台上与敌军战斗。敌军不断从两侧出现，乘飞行器的敌人不易对付，避过升降式电光发生器后，敌军将从活动阶梯爬下，必须在运动中歼敌方可。最后要对付的为一机械铁钳，避其夹击向其根部连续射击可将其击毁。炸开大门进入第三关。

第三关：敌军火原料供给库内，沿铁路沿线向前挺进，尽量不与运行中的矿车相撞。将沿线守敌消灭后，敌军装甲运兵车从铁路驶来，乘其开炮间隙，与其同向运动并不断射击，可将其摧毁。向前炸开大门进入第四关。

第四关：敌军训练基地内，沿阶梯不停向上攀登，高台上的敌军难以应付，他不停的发射辐射弹，必须靠近墙根扔手雷方可将其炸死。通过浮桥来至大门处，这里由敌军一架红色轻型武装直升飞机把守，它在空中不停的盘旋并投下炸弹，可在躲避的同时利用时间差打提前量将其击落。

第五关：敌方另一军工厂内，在空中平台上与敌军战斗，敌军从平台两侧和楼梯上不断涌来，此关共计要通过三座空中移动平台，敌军均有交叉火力封锁，通过极为不易，因此应想法取得红色钥匙打开装备箱，使用辐射弹大面积杀伤敌军。最后将敌军的新式武器，联体坦克摧毁，即可炸开大门进入第六关。

第六关：进入敌军基地指挥部所在地，隐藏在平台上和楼顶的敌军必须靠近投手雷放可消灭。铁路上驶来的矿车中亦有敌军躲在其中，可在其未射击时将其连人带车击毁。在此关内，很可能获得最强装备，因此千万不要放过每一个敌方补给人员，将红色钥匙全部拿到。一旦取得最强装备，一

定要有效利用，利用其扫清前进的道路。踏上移动平台后，将与第二关一样的机械铁钳摧毁后，即可来到进入指挥部大楼的大门外，这里由敌军两个超级电子合成人守卫，将他们消灭，就可进入大楼。

第七关：消灭了所有的敌军后，将进行最后的战斗，画面上出现了一个巨大的杀人机器，它口中不断的吐出炸弹，并不断的挥舞着两只坚利无比的铁钳，必须不停的变换位置，伺机击中其中央的要害部位，反复几次，将其消灭，即取得最后的胜利。

此卡画面场景较为丰富，但难度较高，适合于成年人游戏。

火之鸟

“火之鸟”亦就是我们所熟知的凤凰，本卡的全称——“我王的冒险——凤凰篇”。是90年投放市场的最新游戏节目。

古扶桑国国王福田在临终前，未及见到皇太子达仁就死去了，他在给皇太子留下的遗嘱中写到：我儿，你可知我天朝为何不能强大？那是因为我们失去了镇国之宝凤凰图，受到护国大帝的降罪。我从你祖父手中接管治理扶桑的大任后终因不理朝政、沉缅于书画，才致疏于防守，给妖魔可乘之机，将凤凰图盗走。直到数月前，才从探子口子得知凤凰残图（共十六张）的下落，现只能把寻图的重担托付给儿臣你了。

皇太子为了实现老皇帝的遗愿，中兴扶桑，踏上了一条

充满艰险、历经魔难的寻图之路。

本卡只供单人游戏，有三次游戏机会。

手柄操做方法：十字键控制前进或后退，A键——跳跃，B键——为射击，在游戏时搭魔块是通过障碍、取图的关键，开始时只有20块，消灭敌人后可取得。向左、右搭分别按十字键的左下、右下，同时按B键。向下可先按A键跳起，按十字键下，再按B键即可。若中途被困，可按选择键自杀。

每关限定完成时间800个数，超过规定时间则失去一次游戏机会，在画面上方代表生命力的血液有五滴（最多可加至十滴）。若取得宝箱中的宝物可增强功击力（有些藏在敌人身上，消灭敌人后可取得）。现将各种宝物功用介绍如下：

白三角——加血

扇状物——增添血格（即储存）

向日葵——隐形（可穿过其它物体）

小红人——加命

花　环——使画面的敌人变成魔块

钱　袋——加分

红魔块——增加十个魔块

魔　圈——使敌人在一定时间内定住

红　猫——一时无敌

飞　人——血增至十滴，魔块增至99块

领域及关尾介绍（制敌方法）：

（共计十六关：大和八篇、来世五篇、太古三篇，每过一关可取得一张残图）

大和一关：深山

关尾：大头怪，吐双弹（上击）

大和二关：草地

关尾：石屋，残图在右上角

大和三关：红土岭

关尾：滚石妖（近攻）

大和四关：松林溪

关尾：火神魔君（上击）

大和五关：大佛殿

关尾：魔鬼石像（打眼睛）

大和六关：峡谷

关尾：飞天夜叉（上击）

大和七关：溶洞

关尾：吐珠妖（上击）

大和八关：地震带

关尾：化石魔（竖穿）

来世一关：黄岩地带

关尾：化石怪（横穿）

来世二关：火山地带

关尾：化石妖（竖穿）

来世三关：工厂车间

关尾：铁头大帝（右侧搭块上击）

来世四关：铁管城

关尾：黄石块，残图在右上角

来世五关：钢铁城

关尾：大型机器人（由中间上击）

太古一关：植物带

关尾：穿石怪（竖穿）

太古二关：旱海

关尾：恐龙骷髅（打嘴部）

太古三关：极地

关尾：穿石妖（竖穿）

（对付化石、穿石怪物方法：快速搭块至最前面，再上搭。）

接关方法：同《沙罗曼蛇》

跳关：游戏从大和一关开始，要进入来世和太谷篇，必需要通过暗道跳关（计有三十个左右），现将其中主要暗道介绍如下：

1 大和一关到来世一关：从岩上跳下，至第二个有红木栅的小房旁，将木栅破坏后，即可发现入口。

2．大和二关到来世二关：从开始至两个草地的断口处（第一个），由右侧草地下挖，可见入口。

3．大和五关到太古三关：在上部的大佛群内，移动左属第五个大佛可见入口。

4．大和七关到太古一关：从开始不远的地方有一处，下面看似不通，至下部根底处，由下部第三块数起右击，可见入口。

5．来世一关到太古一关：上至吊桥处，由断口下落至单块岩石上，下挖可见入口。

6．太古一关到来世二关：从开始处至第一个植物群前有一石山，从右属第七、八块处下挖可见入口。

7．来世三关到太谷三关：走至一中间有红网处的下面，跳过两处断口，推移前面蓝色板可见入口。

8．太古三关到大和四关：走至冰桥前（上面）的梯状

冰柱下挖可见入口。

下挖方法：按十字键下，连跳三下。

此卡难度适中，苦于找寻进入大和八篇的暗道，也就是凤凰图最关键的部位——凤凰头部，若想获知可将书翻至秘决篇——火之鸟大和八关跳关法。

1944

1944是任天堂公司继“1942”和“1943”最新制做的一个模拟海空大战的射击游戏节目。整个节目分为25关，每关又各分两个版面，第一版面由游戏者操纵你方战斗机与敌空军作战；第二版面与敌方空军和海面各种舰艇交火。难度逐步加大。

此卡仅供单人游戏。

游戏开始，你方战斗机将从航空母舰上起飞，前进途中会遇到敌方各种类型的飞机，呈各种不同的编队形式向你实施攻击。你方战斗机必须不停的开火将敌机击落并随时调整飞行方向，以避过敌机的炮火和自杀飞机的撞击。进入第二版面，战机将在海面上飞行，敌军各类飞机会不断出现并与海上的敌军舰艇组成交叉火力网，企图将你方战机击落。每关的结尾处，你方战机均需与敌军各类战舰（战列舰、驱逐舰、航空母舰等）或大型战机作战，须在其未露全貌时连续开火将他们摧毁。这样就可完成任务，重新由航空母舰上起飞继续战斗。游戏开始时，战机的油料量只有64个单位（画面右下角显示），游戏过程中不断减少，如被敌炮火击中或与敌机相撞，则减少 9 个左右单位，油料耗尽，战机即坠毁。

因此，使你方战机经常备有充足的油料，是将战斗进行到底的关键。加油料方法为，当敌军红色补给机群出现时，将其全部击落，就会出现特殊项目，项目可有几种变化，用B键射击可实现。呈油桶状态时（两种）吃掉可增加油料，其余项目吃掉可装备新式武器（按B键实现）。有时击落敌军红色补给机群还会出现红色方块（风车图案），吃掉可补充大量油料，因此千万不要放过。画面上出现红色小飞机时（固定不动）吃掉后会有两架红色护航机出现在你方战机两翼并肩作战，使攻击范围扩大。战斗时，有时若来不及避开敌机，可同时按A和B键，则可保护一次，并可将画面内的敌机全部炸毁（对付敌方海面舰只无效），这种方法每关可使用三次。

有时，将画面内隐藏的竹笋或蜻蜓打出，千万不要放过吃掉后可以填写你方战机装备表格，表格共计5行30格，每行6格。第一行为攻击力，第二行为防御力，第三行为燃料，第四行为特殊武器，第五行为使用时间。游戏开始时，可任填3格，方法为：用十字键上下选择项目，选定后按B键填（单发键一次一格，连发键一次填完），若想改变，可选择NO，然后重填。吃掉蜻蜓可任填两格。如吃到竹笋可填写一格。

在第九关之前，若不能顺利过关，可接关。方法为，在标题画面出现时，按选择键选CONTINUE一栏，然后再按开始键，即可接关继续游戏。

此卡亦可选关，但选关密码必须在过关后方可见到，将密码记下，下次游戏即可任选某关直接游戏。方法为：在标题画面时，按选择键选择PASSWDRD一栏，按开始键，

画面即可出现标有数字和英文字母的图框（密码表）。然后用十字按键选择数字或英文字母，每选定一个，按A或B（单发）键决定，将密码逐一输入后显示在画面上方。确认无疑后，同时按十字按键和开始键，即可在你选之版面开始游戏。以下为您介绍几组密码。

第 七 关：IOC1D

第 10 关：3EC1G

第 16 关：FVLOM

第 22 关：RZ190

手柄操作方法

十字按键控制战机飞行方向，B键射击（可变换武器）A键为加强火力射击。

无赖战士（无头战士）

无赖战士是日本柯纳米公司于89年推出的一个优秀枪战游戏卡，本卡对游戏手法、技巧要求都是很高的。是深受游戏机爱好者喜爱的游戏节目之一。

卜卡只供单人游戏，有三种难度供你选择（EAGLE、ALBATROSS、ACE），有五次游戏机会。

手柄操作方法：十字键控制方向，B键射击（包括本身武器和三种特殊武器），A键——发射爆炸性武器。

在游戏中将四球飞行物（打中间蓝珠）消灭，可打出园状字母标记物，也可直接吃到，除S外，其它园状物的字母循环变化，吃到后分别获得下列特殊武器及增加威力。

M：飞弹——只可向画面右侧发射（吃四个以内），获

得五个以上能向左右两侧发射，取得十个以上就能向上、下、左、右四向射击（获得数目在画面下方字母MLSSILE标记右侧显示）

L：激光枪——最具威力，吃四个以内，可单向射出；五个以上，可前后射击（呈直线）；十个以上，可分四方向射击（呈十字）。获得数目，在画面下方字母LASER标记右侧显示。

R：环状弹——具有穿透各种障碍物击敌的效果，吃四个以内可单向射击；五个以上，呈直线状双向射击；十个以上，呈前三后一状四向射击。获得数目，在画面下方字母RING标记左侧显示。

S：速度——可使武器发射速度提高三倍。

在游戏过程中吃得M、L、R即可立即使用。若中途损命，则特殊武器也跟着消失（当时使用的，其它的可储存）

爆炸性武器装备法：消灭敌人后，有的将转化成能源（小园火球，呈滚动状），每吃四个就可得到一发爆炸性武器，最多可储存八个，在画面下方字母EXTRA标记左侧蓝格内显示。按A键使用，威力无穷，除各关关尾头目外，能将画面内所有敌人及装备武器摧毁。

四棱环绕物：吃到后，绕身旋转，有强大的杀伤力及保护作用。

领域介绍：

第一关：绿色基地

本关的敌人有定位炮、飞鸟群等，高速聚弹器是过关的一个难点，应趁其刚出现的时候，绕到它背后近距离射其开口处（用L最有效）。关尾头目是一个双臂三眼的怪物，应

绕其周身，寻找机会将它的上、左、右三眼打掉，就可将这个怪物消灭。

第二关：地底蛇洞

这一关的难度比上一关有所增强，其中单尾怪物及定点旋转的白色绳锁，特难躲避。此关的头目是一条巨蛇(三节)。先将其断成三节（打接口处），然后逐一击破。这里应注意其出没的规律，此时若有特殊武器(呈十字发射状）最有效。

第三关：星际空间

进入这一关给你的感觉似乎闯入了迷魂阵。无边无沿，场景相同，简直令人不知所措。这一关只有两种敌人——绿色飞行体、粉色流星机(打掉可取得特殊武器)。你只要往一个大方向前进一定可以找到这一关的关尾——多门发炮器。它的上、下、左、右均有炮口(共12个)，要想过关，必需要将所有炮口击破，其中里面两个最难打，此时若使用特殊武器R最有效。

第四关：敌军隧道基地

第一关出现的飞鸟群和第二关中的单尾怪物又出现了，并且各路口都布置了多门定位炮，想突破却实很难。掌握行动节奏是关键。最后的敌人是一个骷髅怪物，口吐子弹（上部还有石板不断塌落)。必需绕至下方，打怪物的嘴部，方可将它消灭，进入第五关。

第五关：环形基地

此关难度是前四关无法相比的，取得四棱环绕物是制取之本(共有两个，取得一个即可)。有一段下落地带，速度奇快，并且出现各种飞行物(编队)。若无四棱环绕物，很难通过，这一关的关尾是一个发射巨形铁锥的机器(左、右发射)，

使你躲避的空间所剩无几。很多人打到这里就卡住了。实际上打铁椎是无用的，重要的是打两侧的发射器。乘其发射间歇，反复射击，定能成攻。

第六关：……

第七关：……

……

难度更大，也将更吸引你打下去。

接关方法：游戏终止后，画面出现外文CONTINUE和END的字样，按选择键将箭头调至CONTINUE处，再按A键即可。

沙 罗 曼 蛇

公元2×××年，企图称霸银河系的“宇宙独裁者”哈米克星球不断掠取地球上的能源，人类社会出现了历史上最大的灾难性危机。联合国总部为了保护地球、解决危机，制订了夺回能源，打击侵略者的SOMO计划。科技发达的M国科学家为了实施这个计划，特制了两架超级航天飞机，经测试能够适应长期飞行作战，其武器装备一流。于是联合国总部下令就由这两架超级航天飞机执行这项特殊使命。这个计划就是历史上载入史册的著名的“沙罗曼蛇”行动。

此卡是一合出色的空间战争卡，可供单人、双人合作游戏，游戏开始只有三次机会，分数累至二万时增加一次机会，若双人游戏时，一方无飞机，而另一方有一架以上时，可向另一方借机，同时按A、B键即可。

若想打通沙罗曼蛇这合卡带，最主要的就是学会增强火

力、填装备格，以取得特殊武器。

在游戏中击落敌方编队飞行物或红色飞行体时，可获得六爪红珠或蓝珠，蓝珠使武器发射速度加快，吃得红珠时，即可储存装备格，装备格共六格。

二格：巡壁式导弹——可将上下或左右两边的敌方装备破坏

三格：环状武器——增加击敌范围

四格：激光弹——火力强、速度快

五格：子母炮——大面积歼敌

六格：束子武器——增强防御、威力最强

填至某格即可使用这一格规定的特殊武器（按A键即可获得，按B键射击）。若填至第六格仍未使用，再吃到红珠时，则从装备格第一格开始重新储备，这一点请注意。

本游戏节目共有六个版面，其中三个横版、三个纵版。

版面一：熔洞地带(横版)

这一版敌方的飞行物不是很多，但熔岩的上涨或下落往往另你很难预料(这一地段应尽力突前一些)；另外还有间息出没的巨大象牙(可寻隙而过)；至红网地带时，可向前固定位置射击，打出一条通道，最后的敌人是一个双臂脑神，应在其刚出现时，打其前部，待其眼睛露出后，环绕飞行，击其眼睛数次，即可将其消灭。

版面二：怪石地带(纵版)

这一地带由于特殊的地理位置，不时发生山崩，往前还有一个飞石阵，两侧火力布置比上一版也有所增强，在局尾前，有一个发射蓝色球弹的巨形机器，此时应首先将两侧的炮火消灭，再逐一将三个弹口前的横栏打碎，最后将其弹口

摧毁。这一关的关尾是一个巨大的四臂机器，其臂以中心为原点，围绕机器环绕。它的心脏部位被三个横栏护着，消灭它的方法同前面击毁发射球弹机器的方法一样。

版面三：火海地带(横版)

熊熊大火给你的成功带来障碍。从火中不断出现的火鸟、红蜘蛛、无爪火龙以及上下飞出的火弹，都令你难以应付，火海中突然窜出的大火就更难躲避，打到这里给你的感觉仿佛进了鬼门关。在最后出现的头目是一个庞大火龙，口中不停地吐着火球，打龙眼是致胜的关键。

版面四：隧道地带(纵版)

不断出现的盘状飞碟和石块并不难对付，但一进入真空石洞内，飞机仿佛失去了控制，速度突然加快，此时万不可贪吃六角红珠、掌握好十字键控制航向，向才有生望出此洞穴。进入石锤阵，应尽力绕行，不可射石锤，否则石锤爆裂，就会化成多个透明球。再往前的红网阵打法要领同版面一，经过由肋骨组成的交叉火力网(骨尖不停放出射线)，在画面下方是最完全的。这一关的头目是一个黄色骷髅，口吐子弹，眼珠会突然飞出袭击。将眼珠打碎后，再打其嘴部，定可取得胜利。

版面五：地下古城(横板)

新的敌人出现了，由上、下岩洞内涌出一排排的钺状体突然撞来，记住不可乱动，击落一个就可打开缺口通过；经过木鱼石群时需寻隙前进(过前面笋状落石的方法与此相同)。将三个装备球发射器摧毁后，就可进入地下古城了。在古城内敌人设置了重重关卡——伸缩的石柱、桶状发射机、壁上的火炮等。再向前，刚见到人头雕像，突然城堡塌落，

人头雕像露出全貌，周身发光，八个黄色小球绕头飞转。这是前五关最难对付的一个敌人，打它的眼睛是取胜的关键。

版面六：哈米克星球基地(纵版)

敌方飞行物的突然袭击，令你措手不及。流星般的彩球更使你应顾不暇。进入基地内部后，两侧的火炮发射辐射面很大的炮弹，导弹由两侧向中间射出形成疯狂的火力网，这这里使用巡壁导弹是最有效的武器，通过石像的方法是射其吐弹的巨口。

最后的关头终于到来，这里是基地的心脏能源蛋，会出现一个绿色长龙保护着它，应将我机开至画面最下部，利用有利的地形将绿龙消灭后，再击蛋眼，就可将其消灭。飞出钢管阵，你的使命就完成了。正义终将战胜邪恶，艾米克星球这个宇宙独裁者最后走向了灭亡。

此卡对游戏技巧要求很高，此卡将给游戏者带来难以名状的刺激与享受，使人有透不过气来的感觉。

按键使用方法：十字键控制飞机的航向，B键——射击(使用各种武器均用此键)，A键——取装备格规定特殊武器。

游戏在中途结束后，可接关，方法是在游戏终止时，选择画面标有字母CONTLNUE一栏后，再按开始键就可由终止游戏的版面开始游戏。

选99架战机法：按住Ⅰ号手柄A键、Ⅱ号B键不放(均为连发键)，然后选择双打，按开始键，进入游戏画面，使Ⅰ号柄操纵飞机死二架，Ⅱ号柄操纵飞机死一架后，将两架飞机开至画面右上角重合，等到飞机撞毁后即可增至99架。

再击中绿色块，就会弹回橡皮虫手中，绿色块则变成K字块，弹回的方块则变成绿色块，然后再将绿色块弹出，碰每行最右侧（或由上面通过砖壁折下能碰到的）绿色块，被碰撞的一个或多个绿色块消失，直至碰到同一方向的粉色块，粉色块则变成绿色块，而弹回橡皮虫手中的方块则变成粉色块，然后再将粉色块弹出击粉色块，反复进行，直至橡皮虫手中的方块无法碰到同色块为止，即失去一次机会（即失去一个万能块，共三个）。

复杂打法的原理也同简单打法一样，有所不同的是，规定要剩余方块的数目比简单打法要求数量少，每局的限定时间也不同（简单打法规定3：00，复杂打法规定12个数）。另外要求复杂打法需一次性完成。

按键使用方法：按十字键上下控制橡皮虫上下梯子，按A（B）键弹方块。

弹方块方法：1.可直线弹出，2.由上部弹出碰到砖壁折下。

射击方块

有人把射击方块也归至俄罗斯方块系列，依笔者见有些不妥。实际上射击方块的打法是这样的，用发射机射出小方块将轨道内运动的不规则图块（由n字形、T字形、长短刀把形、一字形等10种组成）填补成长方形（包括正方形），图块连同被射出的小方块一起就会从轨道内消失，你就得分了，可单一图块处理，也可填补由几个图块组成的大图块（中间有空隙也可，边缘为四边形就行）。进入级别越高，轨道

内图块下落速度越快，图块也越多。

游戏可供四种打法：

1.单人（三次机会）；

2.双人轮流进行游戏（各三次机会）；

3.双人合作进行游戏（一次机会）；

4.双人在同一画面内各自游戏（一次机会）。

共分十个级别（难度），两种分射机供你选择，按十字键和A（或B）键任选。

按键使用方法：十字键控制发射机左右移动，A(或B)键发射，按连发键每次可射出四个方块。在第1、2、3种游戏打法中，按十字键上可推移发射机向前靠近图块。

射出方块的落点在发射机上方准星所在的位置。

本卡属斗智类游戏节目，按键使用方法简单，不失为工作之余消闲的佳品。

俄罗斯方块一代

本卡是俄罗斯方块二代的雏形，人称“电脑魔方”始祖，虽不如二代难，玩起来一样需寻找规律。

“俄罗斯方块”包括一组不同形状的图形：正方形、长方形、T字形、Z字形等（八种），均由四个小方块组成，设计时已将程序固定，按一定时间给出某一图形，随后图形下落，最终落在画面下部或落在先落下的其它图形上（在其下落时，可移动和旋转）。将到底的各种图形，交错相嵌，不留缝隙。每砌满一行（无空位），这一行就会被排除画面，电脑就会为你记分了，若同时砌满二至四行，得分就更

高。若砌的不合理（每行有空隙），框内方块就会越₂越满，到顶时，你就失败了。也就是说框内的方块越少越好，每一个级别均需砌满25行，完成后，就可进入下一个级别游戏。

本卡只供单人游戏，开始时只有三次机会，得分至一定量，会增加一次机会。

在难度上有十个级别（0～9），级别越高，图形下落速度越快。并可选择半成品（下有残余图形），根据行数多少分为六种。并有四种音乐（可任选，其中一种无声）伴奏。

级别、残余图形及行数，均可用十字键和A、B键选择，它们外文标记是：STAGE——级别、ROUMP——残余图形、MOUSLC——音乐。

按键使用方法：按十字键下可旋转图形，左右移动图形。当选好落点时，按A键可使图形直达落点。

这个游戏节目对增长智力、开动脑筋不无益处，在游戏初级阶段可选择无音乐或节奏较慢的音乐，使大脑和精神松驰。将有助于游戏水平的提高。

俄罗斯方块二代

俄罗斯方块Ⅱ代刚投入市场的时候，并没有引起游戏机爱好者的注意，因为它不象射击或枪战卡那么刺激，画面也很单调。另人奇怪的是，一经游戏却令人废寝忘食，如痴如醉。其风靡世界的程度，并不亚于几年前盛行的魔方。

方块Ⅱ代也是由八种面积相等的方形（一字形、四方形、长短刀把形、Z字形和T字形）组成的。游戏方法与俄

罗斯方块Ⅰ代基本相同（见Ⅰ代说明）。但游戏种类就显得比Ⅰ代丰富多了。

方块Ⅱ代共有十个级别（0～9），级别越高，方形下落速度越快。每一级别还可选择0～12行的基数。另外还有 五种音乐供你选择。

游戏分五种打法：

1.单人游戏；

2.双人游戏（同一画面上各自进行）；

3.双人配合游戏（COOPERATIVE）；

4.与电脑比赛（UERSUS COMPUTER）；

5.与电脑配合游戏（WITH COMPUTER）。

按键使用方法：十字键左右控制方形左右移动，十字键下控制方形下落速度。A（或B）键控制方形旋转。

画面中间有级别（LEUEL）和堆砌行数（LINES）显示。开始游戏后，每堆砌三十行即进入下一个级别，堆砌到150行往后，每砌五十行变换下一个级别。

初学者切忌急于求成，若从0级开始，砌满200行，你就算入门了。本卡是对人们智力水准的一个考验，可给胜利者带来无穷的乐趣。

金块一代(挖金一代)

猫与老鼠是世人皆知的一对欢喜冤家、死对头，本游戏在保留传统故事的同时，增加了老鼠（由手柄控制者）偷金块这一内容，在游戏时，必需盗走所有的金块（同时躲避看守金块的猫），过关的梯子才会出现。

本卡分单人和双人（分别进行）两种游戏打法，分别由手柄Ⅰ和Ⅱ控制。除上述两种打法外，还可进行单人自我设计来进行游戏。方法：首先按选择键调至1P（1人）、2P（二人）游戏项目下面一栏，再用十字键和A键来设计版面，设计完毕后，按开始键就可游戏了。

按键使用方法：用十字键左右控制老鼠移动，上、下爬梯，按A键挖老鼠右侧砖，B键挖老鼠左侧砖。

本卡共计五十关，可任选（先按选择键，待画面出现选关字样STAGE时，按A、B键选择，选毕再按开始键即可游戏），无论在游戏前，两关之间和游戏中途均可。这也是老鼠保命的"法术"，如老鼠被追的无处可逃或陷入砖块中间出不来时，都可按选择键脱困，再按开始键，游戏又重新开始了。

开始时，老鼠只有五条命，每过一关就会增加一条命。

假如你认为这个游戏只是儿童们玩的简单游戏，就大错特错了。如果你进入游戏，要过完五十局绝非易事。躲避猫的追踪是致胜的关键，利用老鼠独特的挖砖术，将其陷入，可在其身上越过脱险（猫陷入后，过一会就会爬出，砖也自动还原）。有的时候，画面上看来已没有金块，可实际上是被猫背在身上，可以用上面的方法将猫陷入，金块就会露出。另外在游戏中要注意埋在砖块深处（多层）的金块盗取方法（逐层挖）和假砖块。因各局均不同，只能靠自己在实践中领会。

金块二代(挖金二代)

本卡是在金块一代的基础上由任天堂公司制做的游戏节目。被游戏爱好者公认的金块系列卡，无论其难度及技巧均属上乘。你只要仔细观察，金块卡的每关都是由砖块、梯子、石块、滑杆和金块等简单的一组图形组成，玩起来却大费周折，不能不敬佩设计者的天才构思。

金块二代在画面上与一代是相同的，只是组合不同，但难度上二者却存在较大的差距。玩金块一代的技巧是二代的基础。

打开游戏机，拿起手柄，操作一下，可能第一局就会把你难住了。不要急，观看一下卡带程序表演，你就会恍然大悟。噢！原来如此。此后的四十九关，越来越难。

本卡同金块一代一样，可供单人、双人（分别进行）游戏，但不能自我设计。

按键的使用方法同一代是一样的。

在游戏中途可按暂停键（开始键）然后可用十字键移动画面，观察当时游戏画面中看不到的地形及猫的位置。

金块二代选关：前九关同金块一代相同（选法）。十关以后选关要按选择键，然后用十字键及A、B键将一组（八个）图形输入。游戏结束可用笔记下。例如第11关的秘码：砖块、金块、砖块、砖块、石块、梯子、砖块、石块（游戏中表现为图形形式）。个别金块二代卡，可直接选关（同一代选关方法）。例如110合一卡。

若能将本卡前十关打完，可算入门了。如能打满五十

关，可说是智力超群。

前　　线

这是一本简单的模拟战争游戏卡，玩起来轻松自如，尤其适合于低龄儿童游戏。

游戏可供一人或二人分别进行游戏，可在主题画面时选择。

游戏时　画面内穿兰色军衣戴红色军帽者为游戏者控制，着绿色军衣者为敌军，你的任务就是要将他们全部消灭。

游戏机会共计四次，被敌击中，即丧失一次游戏机会，但可继续战斗，若四次机会全部失去，则重新开始。

游戏方法：游戏开始，将与敌军步兵作战，你可使用手枪或手榴弹毙敌。开枪射击时，必须使枪口对准敌人方可奏效，手榴弹投出后呈曲线飞行，落地才能爆炸，因此必须打提前量。向前进入敌军阵地纵深地带，这时敌军坦克出动与你作战，你亦可取得坦克与敌军坦克作战。兰色坦克你可取得，有大小两种，大坦克威力较大。靠近坦克，按A键即可进入，再按A键还可出来。小坦克被击中一次即毁，大坦克被击中两次方毁，但如在其爆炸前按A键还可逃出，坦克还可保住。敌方大坦克（绿色）需击两次方毁。再向前，来到敌军指挥部所在堡垒前，投手榴弹，可将堡垒炸毁，这时敌军会手举白旗投降，你即胜利过局。然后战斗还将在上述场景循环进行，只是难度相应增加。

手柄操作方法：

十字按键控制行动方向，可向八个方向射击。A键投手榴弹，或进出坦克。B键射击。

接　龙

这是一个非常有趣的游戏节目，在固定的画面进行，每局均有时间限制。

游戏方法：游戏者操纵画面上红色小矮人将隐藏的黄色棱形方块全部找出，组成一定的图形，如蘑菇，小屋，机器人等，即可进入下一局继续游戏。游戏时，小矮人在由白色圆球（障碍物）组成的阵内进出时，只要经过有黄色棱形方块隐藏的路线，方块就会自动出现。但由于有时间限制，不一定能将所有的路线都走遍，所以当一定数量的方块找出后，应根据其组成的图形推测有可能出现方块的路线，方能在限定的时间内完成任务。每局画面上均会有一口或数口水井出现，从中涌出兰色球状物，它会不断的在阵内出入并阻止小矮人通过，按A或B键小矮人可发出电波将其震死。水井小矮人不能直线通过，否则会落入淹死。阵内有时还有各种水果出现，吃掉可加分，有时还有定时器出现，吃掉可使时间暂停。有粉红色绳索拦住的路线小矮人也不能通过。

每局游戏画面右上方显示规定时间，左上方显示需找出的方块数量。在规定的时间内不能过局，继续游戏则时间减半。

游戏开始有五次机会，游戏中若取得小白旗可增加一次机会，获得一定积分亦可增加机会。

十字按键控制方向，A或B键放电。

大野狼（猪小弟、小猪打狼）

这是一个深受儿童喜爱的游戏节目，讲的是猪打狼的故事。

游戏有两种形式供选择

（一）、一人游戏

（二）、二人游戏（分别进行）

游戏开始，猪小弟站在悬崖边垂下的绳索吊着的竹蓝里，绳索由猪爸爸和妈妈控制，对面山上的大灰狼不断驱使着小狼们向猪小弟进攻，他们一个个手持盾牌，乘汽球从山上不断落下，猪小弟必须不停的放箭将汽球射破，就可将小狼摔死。而小狼们则不时抛出石块企图将猪小弟打下竹篮，石块若击中猪小弟头上的竹篮则无妨，若击中身体就会摔下。小狼若未被击落安全落下，就会爬到悬崖下的山洞内，并不时探身攻击猪小弟。猪小弟有两种武器可使用，白色弓箭可直线飞行，红色棒槌则呈弧线飞行，可将射程内的小狼全部击落。若击落的小狼达到规定的数目，即可进入下一局。此时小狼开始从山下乘汽球向山上升起，每逃脱一只就可在山上推动巨石，若逃出七只就可将巨石推下，将猪小弟砸下竹篮。此时继续游戏，山上还剩下四只狼，若逃出三只，还可推下巨石。每局最后一只狼若不能被击落，则还会增加五只。

顺利打过两局，将奖励一次，这时小狼将不再抛石攻击，猪小弟可将他们击落得分（只有红色棒槌供使用）。然后重新从原画面开始游戏，难度提高。

游戏开始，猪小弟有五次生命，以后每得50000分增加一次。游戏时，击落小狼和汽球得分，使用红色棒槌也得分（间断出现，必须升至最高处才可取得）。击中各种水果亦得分。

十字按键控制升降，A键射箭。

打击魔鬼

这是一本与“小精灵”玩法很相似的游戏卡带，是深受儿童们喜爱的游戏。

游戏方法：游戏共有两个版面。在第一版面玩时，绿色的小企鹅为游戏者控制，小企鹅必须将画面内所有白色小球全部吃掉，方能进入下一版面游戏。方法为，先取得白色十字架，然后才可吃掉白色小球。小企鹅的敌人是粉红色的小动物，取得十字架后与其相遇可将其消灭。消灭后它会变成黄色小球，吃掉可得分，片刻后它还会复原。但使用十字架的时间有限，当其闪光后片刻即会消失，小企鹅必须再取得另一个十字架方能继续吃球。

进入第二版面，画面上有四个红色十字架，企鹅的任务就是将四个十字架依次推入画面中间有骷髅头标志的红色大方块的四个缺口处，即算取得胜利。这里企鹅的敌人除粉红色的小动物外，还有兰色的小魔鬼出现，取得红色方块后射击小动物可将其消灭，但对小魔鬼则无效，因此必须想法避开它。

游戏时画面周围有黄色方框，游戏必须在方框内进行，而这个方框是由画面上方的魔鬼控制的，游戏时魔鬼会不停

的移动方框，其移动方向与魔鬼所呈姿态有关，如魔鬼向左转身，方框则向右移动，魔鬼若举手向上，方框则向下移动，企鹅若不能及时躲避，就会被挤死。若顺利通过前后两个版面，则奖励一次，画面上会出现标有？的方块，吃掉可加分。然后回到第一版面继续游戏，但难度相对增加。

游戏可一人玩亦可两人同时玩，游戏机会开始只有五次，以后积分至一定数额可增加游戏机会。

十字按键可控制方向，A或B键射击。

金 刚 组 合

这是一个深受儿童喜爱的游戏节目，它来源于美国电视动画片“变形金刚”。

游戏可一人玩亦可二人（分别进行）玩，可在主题画面时按选择键决定。

游戏无局数规定，可循环往复进行，将每一阶段敌方基地内的机械恐龙怪物击毁，便可进入下一阶段继续游戏。游戏又可分为上、下两个版面进行，即地面和地下。场景为陆地、沙漠、海上等。

游戏开始，只有三次游戏机会，以后取得一定积分可增加游戏机会。

游戏进行时，机器人金刚开始只有枪部出现，并会受到敌方各种敌人的攻击。前进路上，金刚可取得其身体的其它部分进行组合，组合后将助长攻击力。金刚的身体分为三个部分，分别为：上半身、下半身，还可取得激光探棒（可将各种障碍物击毁）。组合方法为，画面上出现身体的其它部

分时，与其重合，便可组合。在地下时，身体的三个部份可分上、中、下三个方位开火，威力极大。如被敌方击中身体将逐一失去，直至枪部被击中，则失去一次游戏机会。画面出现黑色棱形图形时，与其重合，可由地面进入地下，亦可由地下开上地面。

手柄操作方法

十字按键可控制运动方向，A、B键均可射击。

金刚一代(救美游戏)

这是一个模仿卡通动画片制做的游戏节目，虽然画面及场景比较单一，但是却深受儿童们的喜爱。故事讲的是金刚的女朋友被凶恶的大猩猩掠走并囚禁起来，金刚闻讯前往营救最后将大猩猩击败，救出女友。游戏共有四种玩法，分别为：

（一）单人

（二）双人（分别进行）

（三）单人（复杂）

（四）双人（复杂，分别进行）

游戏共分三关，游戏机会只有三次。十字按键可控制行动方向，A键为跳跃，B键为击锤。

第一关，大腥腥在山顶不停的向下抛桶，桶顺梯而下砸向金刚，如落入山下的炉子内即变为火球。金刚必须巧妙的躲过大猩猩的袭击，利用梯子爬上山顶最高处，即可过局。途中跃桶可得100分，取得锤子亦可将桶击碎，但不能爬梯，且时间有限。

第二关：大猩猩不断的向下扔弹簧物，从画面右侧落下。金刚可利用藤枝及活动滑竿向上攀登，登上最高处即可取胜。但在上下滑竿时，注意不要被挤死，吃雨伞和皮箱可得分。

第三关：大猩猩不断的放出火球企图将金刚烧死，金刚必须将所有的木桥都切断，画面内黄色小方块即为木桥连结处，金刚走过或越过即可切断。切断后火球亦不能越过。木桥全部切断后，大猩猩就会摔下来，金刚即可将它俘获并救出女友。

此卡每关均有时间限制，过时则失去一次游戏机会。

金刚二代（猩猩救父）

这是金刚系列卡带的第二本。讲的是大猩猩被金刚俘获后，大猩猩的儿子闻讯前来救父，将金刚击败救出父亲。游戏共有四种玩法，与金刚一代同。

游戏共计四关，游戏机会三次，十字按键控制行动方向，按十字按键上可爬梯。A键为跳跃。

第一关，猩猩需躲避藤枝上的各种虫子，可吃掉水果得分。亦可用水果将虫子砸死，相邻的藤枝可跃过，爬至最高处，取得钥匙即可过局。

第二关，猩猩可利用弹簧跳上，躲过飞鸟吐下的鸟蛋，利用滑杆上伸缩的绳索（缩回时抓不牢），爬至最高处，取得钥匙即可过局。

第三关，猩猩必须避过管道上滚动的电火球（兰色电火球可下落），跳跃攀登而上。至最高处，即可取得钥匙过局。

第四关，猩猩可设法避过沿S形路线飞行的乌鸦，然后沿吊索爬上，将三把钥匙逐一顶入锁眼，最后将锁全部打开，将囚禁在笼内的大猩猩救出，即取得最后胜利。

此卡与金刚一代一样，每关均有时间限制，超时即失去一次游戏机会。

大力水手

这是一个比较简单的斗智游戏节目，共计三关，每关均在固定的场景进行。

游戏共有四种形式供选择，可在开始前按选择键决定。

（一）、一人游戏

（二）、二人游戏（分别进行）

（三）、一人复杂游戏

（四）、二人复杂游戏（分别进行）

游戏开始只有三次游戏机会，以后积分至一定数额，可增加游戏机会。

基本打法

第一关：大力水手只要将空中飘下的小红心取得24个后，即可在画面上方组成一个大红心图形过关（得分与取得红心的位置有关，位置不同得分亦不同）。水手的敌人会阻止其取得红心，并不时抛出斧头企图将水手击入水中。若被击中，或与其相撞，均丧失一次游戏机会。对付他的办法有两种，水手可取得花盆（每关都有，但只能取得一次），取得后可获大力，其脸变为紫色，此时可出拳将敌人击入河中

（时间有限）。或出拳击画面上方的紫色圆球，将水桶碰落，若大汉正在下方经过，即可将其扣入桶内（时间有限）

第二关：大力水手若能将画面上方飘下的音符取得16个后，组成一首乐谱，即可过关。游戏时，画面左上方有一人持汽球浮在空中，水手可利用其下方的踏板，弹起与其相碰可得分500。

第三关：这里有一只大鸟出现，它不断的追击大力水手，水手必须在躲避大鸟的同时，不断取得由画面上方飘下的各种字母，取得16个后可组成一个梯子，即过关。

通过三关，游戏还可循环进行。场景不变，但难度相应提高。

十字按键可控制方向，按A键出拳。

摔　角

这是一个儿童们喜爱的游戏节目，类似角力比赛。

游戏有两种玩法：

（一）、一人游戏

（二）、二人对打游戏

比赛开始前，若一人游戏，可选择与你角力的选手；二人游戏，可各自选定选手。共有八名选手供游戏者选择。比赛每局有时间限制。

游戏方法：比赛在有护绳圈定的擂台上进行，比赛开始，双方各有五滴血（画面上方有显示）。比赛双方可使用拳击、飞脚，若在对手身后，还可按A键将其举起抛出。擂台周围的护绳有弹性（左右两侧），亦可跳起碰护绳利用弹

力反身扑向对手，这个方法很有效。任意一方五滴血全部失去，即告失败。比赛进行时，当有闪光的圆点出现时，应尽力取得，会使选手暂不受损（不失血），并将血加足。此时若与对方贴身相搏按A键还可放子弹击伤对手。比赛中途还可替换选手（双方均可），方法是走至擂台角上按A键即可。

一人游戏时，若能连续战胜对手，有时擂台还会出现变化，即周围的护绳全部带电，撞上即遭电击，游戏时应予注意。

手柄操作方法

十字按键控制行走方向，A键为出拳，B键为跳跃；同时按A和B单发键可飞脚。

冒 险 岛

这本游戏卡自问世以来，由于其集趣味性及娱乐性于一身，且难度适中。因此，一直受到众多的电子游戏爱好者的喜爱。

此卡只供单人游戏。共计8局，每局4小关，合计32关。游戏主人公在前往冒险岛探险途中，需取得各种宝物，获得生命力或助长攻击力，方能消灭各种敌人，到达目的地。

手柄操作方法

十字按键控制方向，A键为跳跃，B键为攻敌（取得武器后）。

游戏时，每次只有三次游戏机会，三次机会全部失去，则从第一局重新开始。亦可接关（方法见后文）。

游戏开始，主人公在前进路上会遇到各种敌人的攻击，空中有各种水果出现，跳起吃掉可补充生命力，画面上方的小竖格代表生命力，游戏时，每时每刻都在消耗，因此必须不断补充。一旦消耗完，即失去一次游戏机会。被敌击中亦失去一次游戏机会。敌人计有：蜗牛、乌鸦、毒蛇、滚石、猪、兰色骷髅、蝙蝠、毒蜘蛛、鲨鱼、小老虎（很难对付，总是突然出现）、毒蛙（击二下方可消灭）、乌贼（兰色击二下方可）等，每局局头的夜叉是不容易消灭的，必须在躲过其攻击后，连续击中五次方可消灭。每局游戏的场景大致相同，基本是按陆地—海上—地下顺序进行。

游戏时，取得各种宝物是顺利过局的关键。主人公在前进途中，会遇到各种蛋，将其踢碎，即可取得宝物。但有的蛋是隐藏的，必须在特定位置跳一下方会出现。现将宝物及功能介绍如下：

（一）飞锤，可伤敌但不能击碎滚石。

（二）小车，可乘，遇敌可保护一次，但失去小车。

（三）圣火，可伤一切敌人，包括滚石。

（四）天使，一时无敌。

（五）血瓶，有M标记，可将生命力加满。

（六）鲜花，可使生命力暂时不消耗。

（七）蜜蜂，取得后可接关。

另：在地上有的蛋内藏有吸血虫，如取得会使生命力加倍消耗。

接关：在第一局第一关尽头处的悬崖边跳起，会有蛋出现，踢碎即可取得蜜蜂。当三次游戏机会全部失去，画面一

改变即按十字按键任一方向和启动键，便可从此关开始处继续游戏。

加速跑：按住B（单发）键可跑的更快。

加倍跳：同时按A（单发）和B（单发）键，便可跳的更高。

影子传说

这是一个英雄救美的故事。美丽动人的姑娘千惠子被暴君的手下忍者掠走，侠士太郎路见不平，拔刀相助，最后消灭了众忍者，将姑娘救出。

游戏共计四关，可供一人和二人（分别进行）游戏。可在主题画面时按选择键决定。有三次游戏机会。

手柄操作方法

A键为出刀，B键为发暗器，十字按键控制方向。按十字按键上可跳跃，在树下亦可爬树；按十字按键下可下蹲。

游戏时，取得下列宝物可助长攻击力。

黑色方块：取得后按A单发键放电，将画面内所有敌人消灭（法师除外）。

白色飞人，闪光圆球，红色飞人：可化身为二；一时无敌；使暗器威力增大；遇敌攻击可保护一次。

游戏积分至五万时，增加一次游戏机会。

第一关：战斗在森林内进行，侠士将口吐火球的三个法师消灭即可过关。

第二关：暗道内，共计杀死敌人10名，即可过关。

第三关：城下，消灭阻拦之敌，登至最高处，即可过

关。

第四关：楼阁内，消灭一定数量之敌后，即可将姑娘救出。

如能顺利过关，游戏还可循环进行，但画面场景稍有变化。

1 9 4 2

这是一本模拟二次世界大战大规模空战的射击游戏卡，画面场景逼真，色彩明亮。只是游戏节奏略慢。

此卡供一人或二人（分别进行），可在主题画面时按选择键决定。

游戏开始只有三次游戏机会，积分至20000增加一次游戏机会，积分80000时增加一次。

游戏共有32个版面，每版开始飞机从航空母舰上起飞，战斗成攻再返回航空母舰，即通过一个版面。游戏时，敌方各种飞机会蜂拥而来，企图将你击落，有的敌机可一炮击落，有的则需不断射击方能击落。因此，必须学会取得各种助长威力的项目方法，方能顺利的打下去。各版面内，如能将敌方五架为一编组飞行的红色飞机击落，即可取得以下项目。

（一）、绿色项目：可加强火力。

（二）、白色项目：炸弹，可将画面内全部敌机炸毁。

（三）、灰色项目：两翼各增加一架小飞机并肩作战。

（四）、桔黄项目：增加两次翻转机会。

（五）、红色项目：增加一次游戏机会。

游戏时，击落黑色敌机得50分，击落绿色飞机得10分，击落绿色中型飞机得1000分，大型得2500分。击落从背后出现的绿色小飞机得5000分，击落特大型飞机得20000分。

手柄操纵方法

十字按键控制飞行，B键射击，A键翻转可暂时避过攻击，每版3次，标记为R（画面右下方有显示）。每版通过后，画面上还会出现你在此版面的击中率。

接关方法：

三次游戏机会全部失去后，在主题画面选择CONTINUE项，按开始键，即可从此版面继续。

小 飞 侠

这是一本非常有趣的游戏卡带。机智勇敢的小飞侠在探险路上，取得各种各样的宝物，将敌人消灭，最终取得胜利。

此卡只供单人游戏，且每局均有时间限制，如果在规定的时间内不能过局，则丧失一次游戏机会。游戏开始，只有三次游戏机会。游戏过程中，吃到宝物可增加游戏机会。

每局游戏均在一秘室内进行，小飞侠飞至尾部撞到大门，秘室就会打通。小飞侠即可进入另一秘室，再将这里的红色气球全部吃完即可过局。秘室内有各种敌人（骷髅、乌龟、蜘蛛、企鹅等）阻止小飞侠吃到红色汽球，亦有宝箱待小飞侠开启取宝。宝箱共有两种，红色与粉色。红色宝箱开启方法为，小飞侠跳起踩一下即变为宝物，并可取得。粉红色宝箱则需使用脸谱方能开启（方法见后文）。小飞侠必须

取得各种宝物方能克敌制胜，胜利过关。宝物共计九种，列表如下。

（一）、钱袋，吃到可加分。

（二）、汽球，吃到可加分。

（三）、血瓶（有M标记）吃到可延长游戏时间。

（四）、绿色小人，吃到可增加一次游戏机会。

（五）、红色飞马，吃到后将进入另一秘室，但不能出局。

（六）、有P标记的圆币，吃到后可将画面内所有敌人变为粉色圆球并定在一定位置，吃到亦可加分。有时间限制，一旦过时，仍复原为本来面目。

（七）、粉色圆球，同上。

（八）、有B标记的圆币，吃到一个可将得分乘2，吃到两个可将得分乘3。

（九）、脸谱，最佳宝物。按B键即可使用，按一下为一个，再按为二个，再按为三个。使用一个时，小飞侠变为紫色，踩一下可开启粉色宝箱：使用二个时，变为粉色，可直接取宝（不用开箱，从侧面），使用三个时，变为绿色，可将画面内全部敌人定住，并变为粉色圆球吃掉，但有时间限制，过时敌人全部还原。但应注意，脸谱积累到10个（画面上方有显示，M标记），小飞侠即会被带入一秘室内，在此局剩余时间内，必须躲过秘室内敌人的攻击。如成攻，可返回原处继续战斗。如失败，则回至本局开始处重新游戏，并失去积累的全部脸谱。

手柄操纵方法

十字按键可控制行动方向，B键为使用脸谱，A键为跳跃，连续按A键可在空中直线飞行。

拆 屋 工

这是一个非常有趣的斗智游戏节目，可考验你的判断力和反应能力。游戏有三种方法供您选择，分别为：

(一)、单人游戏。

(二)、二人游戏(分别进行)。

(三)、自我设计游戏。

游戏共计100关，可逐关游戏。亦可选关，方法为，主题画面时，按A或B键选择，然后按启动键即可开始。

游戏共有五次机会，被警察捉住，丧失一次游戏机会。被火球击中，亦失去一次机会。若陷入局中无路可走时，可按选择键，则游戏可重新开始，且不损命。

游戏方法为，拆屋工如能将画面内所有的建筑物全部拆除(用锤击碎)，即可进入下一关。拆屋工在拆除建筑物时，警察会出面干涉，千万不可被其捉住。有时拆屋工的徒弟也会出现帮助完成任务，但是他非常笨拙，有时反而会帮倒忙。警察有两种，穿红色警服的非常狡猾，他将始终跟着拆屋工行动，极力想将其捉住，对付他的方法为，一、想法将其引入绝路；二、当他尾随而来时，将画面内绿门打开，当警察经过时就会进入(变为兰色)，将不再对拆屋工造成威胁。但如将绿门再次打开，警察即可复出。穿粉红色警服的警察较好对付，因为他们总是按规定的路线巡逻，掌握其规律后可轻易避过，但他们数量较多。拆屋工工作时，有时画面两侧会出现火球，呈直线运动，拆屋工不可被其碰到。画面内的地雷若引爆，可将附近的建筑物炸毁，警察若正在梯

子上，亦可将其炸落，但拆屋工也落下。拆屋工可从画面左侧进入右侧，反之亦同(有箭头标志)。

拆屋工可拆除的建筑物计有：白色大门，砖墙，白色梯子，绿色支柱，黄色梯子。油桶不能拆除。绿色大门可打开，但片刻后即恢复原状。拆除绿色支柱时，有时拆屋工不小心会被油桶扣入其中，此时可按选择键重新开始，不丧失游戏机会。游戏时，必须先计算好拆除建筑物的顺序，并有效的利用绿色支柱和油桶，方能顺利过关。

按键操纵方法

十字按键可控制拆屋工的行走方向，按A或B键拆除建筑物。

若能顺利通过四局，拆屋工可获得一次奖励，画面上的建筑物可令拆屋工任意拆除。

越野机车

这是一本模仿摩托车越野障碍比赛制作的游戏卡带，仅供单人游戏。

比赛有三种形式供选择：

(一)、个人赛

(二)、集体赛

(三)、自我设计障碍赛(DESIGN)

第一种和第二种比赛各分为五种难度形式不同的障碍跑道供比赛使用。比赛开始，可按A单发键启动摩托车前进，如松开按键摩托车即停止前进。行驶时，按B单发键可加油，使摩托车加速前进。但如果将油加的过满超速行驶，裁判员则会判罚运动员停赛五分钟(比赛有时间规定)。画面中

标有TEMP标记下的长方格为油量显示，可显示加油程度。画面左下方3RD 标记下方框内时间显示比赛时间，画面上方所标BEST标记下时间为冠军获得者比赛时间。每局共有19种障碍形式，游戏者如能进入前三名，方能进入下一轮比赛。每局难度则相应提高。

若想进行自我设计障碍赛，可在主题画面时选择DESIGN（用十字按键或选择键均可）。然后按启动键，变换画面后，再选择DESIGN，按启动键，摩托车会自动开至设计跑道上。此时，按A单发键摩托车将前进，松开即停止前进。画面下方有19个英文字母分别代表19种障碍形式供游戏者选择，游戏者可任意选用（按十字按键）。选定后，按B单发键，障碍即设置完毕。若想取消跑道两侧的护栏，可选择L标志，然后按B键，每次可取消一个护栏。然后选择END，将终点设置完毕即可。若想增加比赛时间和加大比赛难度，可选择LP，按A单发键，可选择9种程度不同的时间。最后按B键，即可回到设计的跑道起点处开始比赛。

这本卡带图像逼真，色彩、音响俱佳，且迎合了人们的求胜心理，为出色的游戏节目之一。

大 赛 车

这是一本模拟赛车比赛制作的游戏节目，仅供单人游戏。

游戏有三种难度方式，即A、B、C三种，可在比赛开始前选择。

游戏方法为，驾驶赛车在规定的时间内驶过一定的里程（画面上方框内有显示），并在途中运用熟练的驾驶技术超越其它参赛车辆即可进入下一轮比赛。但在比赛时，如撞上路边的护栏，或与其它参赛车辆相撞，虽可继续比赛，但时间将减少五个单位。

赛车有两种速度供选用（中速及快速），可使用十字按键进行调整。按十字按键上为中速，按十字按键下为快速。比赛时，在面画上方左侧有显示，红色暗格为选择速度。A单发键控制油门，起车时应选择中速行驶，然后再逐渐加速，如果使用快速起车，将会减少比赛时间。行驶至弯道时，应尽量减低速度，以防撞上路边的护栏。可调整十字按键降低速度并松油门。

游戏时，画面上方图框内有各种显示，左侧为速度，中间有时间显示，但每局限定时间不一。右侧为比赛中赛车所在位置显示。

此卡虽然画面及场景较为单一，但玩起来紧张刺激，给人以身临其境的感觉。

机车龙虎斗

这是一本模仿现代警匪片中摩托车和汽车相互追逐情形制作的游戏卡，比赛共有四种形式供游戏者选择。

（1）、FICHTING、COURSE（搏斗赛）

（2）、ENDURANCE、COURSE（持久赛）

（3）、SDLO、COURSE（单独赛）

（4）、DESING、COURSE（自我设计障碍赛）

除第四种比赛形式外，其余三种比赛各分十局，都是周循而进。必须赢得前一轮的比赛，方能进入下一轮。

比赛开始时路面行驶比较容易，随着局数的增加，会出现各种障碍物及水坑、冰雪路面（摩托车转弯时打滑）。如果摩托车撞上障碍物，撞上公路两边的护栏或被赛车追上，均会撞毁。但摩托车在行驶中开枪射击，亦可将他们击毁。此卡只能单人游戏，按十字按键或选择键可选择比赛形式。十字键可控制摩托车的前进方向，并可在摩托车行进中加档提高车速。车速共有四档，在画面上方中间的方框内有1、2、3、4个档次显示，红色数字即为行驶档次，此框内还有摩托车已行驶里程及弹药储存显示。摩托车在行驶时，每按十字按键上一次，可提高一档车速；每按十字按键下一次，则降低一档车速。当使用1、2、3档车速行驶时，易被赛车追上撞毁，4档行驶则可追上前方行驶的赛车，但极易打滑失去控制。画面左上方的方框内显示时间及得分情况。画面右上方的方框内显示摩托车后面赛车行驶状况。A键为加油门，B键为开枪。

第一种比赛形式游戏者只有五次机会，有A、B两条路线供选择，按A或B键即可决定。每局行驶里程不一，难度不同。如：第一局12公里，第二局17公里，第三局25公里。比赛无时间限制，并有赛车参加。

第二种比赛与第一种有所不同，游戏者必须在规定的时间内跑完规定的里程，方可进入下一轮比赛。如：第一局需在250秒内行驶20公里，第二局需在300秒内行驶25公里，第三局需在350秒内行驶30公里，并有赛车参加。

第三种比赛形式与第二种大致相同。如第一局需在250

秒内行驶22公里，第二局需在300秒内行驶28公里，第三局需在350秒内行驶32公里，但赛车不参加比赛。

本卡带图像鲜明逼真，玩起来令人感到紧张、刺激。是低K卡带中的佼佼者。

五子棋 （五目）

当今棋类竞赛在国际性比赛中较受重视的除了国际象棋就是围棋，其爱好者大有人在。五子棋的棋盘与围棋非常相似。下好五子棋对提高围棋水平无疑很重要。相对比较，五子棋没有围棋复杂，但其变化与围棋相比可说是不相上下。

五子棋的棋盘由纵横交叉的线段组成，棋子需落在交叉点上，共计225点。棋子分黑白两色，对弈时执黑子者先下，双方交叉落子，每次一子。若有一方将已方五子连成一线（横、竖或斜线均可），即告取胜。比赛为六局四胜制。

比赛有两种形式供选择：

（一）与电脑对弈（分初、中、上三个级别，可任选）。

（二）二人对弈（用手柄Ⅰ，Ⅱ分别控制）。

主题画面时，可用选择键选择。

十字按键可控制落子方格，选择落子位置，按A键落子。注意不要按B键，若按B键，即自动告负。

对弈中，不要明显的让对方看出五子成形的状态，使其有所防备。游戏前，亦可先观看一下游戏卡的演示。在对弈中，有时即使五子相连亦会告负，多子连（五个以上棋子相

连），三、三连（三子相连两子，中间一子为共用子）等。与电脑对弈，对方如是初级选手，当其再下一子即可取胜时，棋子会闪动提请你注意。

黑 白 棋

这是一种流传于民间的古老的棋类游戏。看起来似乎很简单，实际上变幻无穷，玩起来非常有趣。

游戏方法：不论横竖或斜线，只要两同色棋子之间夹住异色棋子，异色棋子即被吃掉。例如，一边有黑子，在同一直线上（不论横线、竖线或斜线）有白子，只要在白子旁再置一黑子，呈相夹状，中间的白子即被拿掉，其位置变为黑子。如此，直到棋盘被填满为止（游戏规定每落一子必须吃掉对方棋子，否则无效）。最后数子决定输赢，多者为胜。整个棋盘可落64子。

游戏有两种方式供选择：

（一）与电脑对弈(包括与执黑子或白子)。

（二）二人对弈

电脑棋手共有四个级别(LEVEL1～4)

比赛时间有四种规定：分别为20、30、40及无限制。

若与电脑对弈，可将你的名字告诉它(NAME)；若二人对弈可将双方姓名各自输入(分别用手柄Ⅰ和手柄Ⅱ)。

游戏方法，选手级别、姓名输入及对弈时间均可用十字按键选择，然后按A键决定。游戏时，用十字按键选择落子位置，按A键落子。此游戏变化很多，有多种制敌取胜的方法。但若想取得最后的胜利，关键是要尽力占取角上的四个

棋位。初局和中局，占位多少与输赢无关。所以开局后，不要急于吃对方棋子，应争先占取有利棋位。占角的决窍是先占取与角隔一格的位置。对此，游戏时您会深有体会的。

二 人 麻 将

麻将牌，很多人都喜欢在闲暇之余玩一玩。但与电子游戏机玩麻将牌，你可能还是头一遭吧。日本人将麻将称之谓“麻雀”。但不论如何，总归是麻将牌罢了。这本由日本任天堂公司制作的游戏节目，与我们中国人玩麻将牌的方法区别不大。即使在我国，各省各地的玩法亦不尽相同。这个游戏节目的打法属麻将的基本打法，如推倒胡、清一色、一条龙、七对等等。但规定不能放“喜”，中发白不能作暗杠，还有一些规则，可在游戏中体会。

此卡供单人游戏，并分为三种难度级别供选择。可用选择键决定(初、中、上三级)。游戏开始时，你有30000分的赌注，当你欠债额达一定数目时，就会失去游戏机会(画面中间的方框内有显示，欠债时数字前加负号)。

游戏开始，双方各抓十三张牌(自动)，画面下方是你的牌，画面上方为对方的牌(只能见到背面)。牌右边的兰框内若无牌，可按A键抓牌，抓牌后，用十字按键左右移动兰色方框选择你要打出的牌，选定后，按A键打出。若双方各打出二十张牌均未胡牌，则算流局。对方打出的牌显示在画面上方，你打出的牌显示在画面下方，以中间的黑框为界。

吃牌、碰牌、过杠、胡牌、听牌的符号显示于中间大黑框内的绿色小方框内。吃牌一チー，碰牌一ポン，过杠一

ソ，胡牌—アガリ，听牌—リ—チ。按十字按键上、下选择，按B键决定。听牌需先抓牌，再选择符号。按 B 键决定听牌后，就再不能吃牌、碰牌、过杠了，只能抓牌，再将此牌打出，直到有牌可胡时，选择胡牌符号，按B键即可胡牌。

四人麻将

四人麻将在打法上与二人麻将基本相同，不同之处有以下几点。

(一)符号

ステンイ——正常出牌，抓牌(只有此标记时方可)。

ツモ—胡牌(听牌后使用)。

ロン—胡牌(末听牌胡牌使用)。

ツギ—遇有吃牌、碰牌、过杠时，画面上将有所显示，若不需要时，可选择此符号。

(二)打法

诈胡包庄(没有胡牌，按胡牌键)。

听牌没胡，荒牌可得1000分。

抓七十张牌(画面有显示)四家均末胡牌则荒牌。

点炮包庄，即你打出牌，对方胡牌由你付帐。

(三)手柄操作方法

十字按键可选择符号、打牌。其余功能按A或B键均可。若按选择键，可偷看其余三家手中的牌。

(四)、此卡只能单人游戏，分简单、复杂两种难度。

可在主题画面时按选择键决定。

足　　球

此卡无疑会受到青少年足球爱好者的宠爱。中国足球冲出亚洲、走向世界的重任已落在当代人的肩上，如果你是教练员，你将使用何种战术与强队对抗，打开游戏机，何不尝试一下呢。

游戏有两种形式供你选择，（一）、对抗赛（人机比赛）；（二）二人游戏(分别用手柄Ⅰ、Ⅱ控制)。比赛共有七个国家参加：日本(JPN)、美国(USA)、法国(FRA)、巴西(BRA)等。你可任选其一。二人游戏时，分别选择。比赛时双方各有六名队员参加。球队分为五种水平(难度)，比赛时间分别为15、30、45(半场)三种。游戏开始前，以项目可用十字按键和选择键选择。十字按键可控制运动员行动方向(包括守门员)，及射门角度。按A或B键踢球。第一种形式比赛时，头顶标有1号的队员为游戏者控制，第二种形式比赛时，标1号队员为Ⅰ手柄控制，标有2号的队员由Ⅱ手柄控制。

此卡带玩起来轻松自如，但画面略显单调，运动员及球的速度都较慢。虽然如此，它仍然是青少年喜欢的游戏节目之一。

汽　　球

这是一个比较简单的儿童游戏节目，游戏方式共有三

种。

（一）、单人游戏

（二）、单人障碍游戏

（三）、二人共同游戏

游戏主人公为一持两只红色汽球的小动物，敌人为持一只汽球的小动物。主人公需设法将画面内所有的敌人消灭即可过局。消灭方法为，将敌人头顶的汽球撞破或踩碎都可以，敌人头顶汽球被撞碎即坠落，如落入河中便化为汽泡飘出，吃掉可得500分；如落在陆地上吃掉可得750分。主人公头顶的气球被撞碎一只时还可继续游戏，若两只均被撞碎，即失去一次游戏机会。如果被云彩中的闪电击中，或落入河中亦失去一次游戏机会。游戏只有三次机会，每通过三局则奖励一次。这时画面内的管道中将不断有汽泡升上天空，吃掉可得分。二人游戏时需注意，两位主人公互相碰撞亦受损。

十字按键可控制运动方向，按A 单发键可在空中飞行。

撞　　球

这是一个类似桌球比赛的游戏节目，桌球这项娱乐活动在我国现在已经很普及了。在我国一些大中城市，已拥有众多的爱好者。因此，这本游戏卡也一定会受到电子游戏爱好者的青睐。

此卡有三种游戏方法供选择

（一）、单人游戏

（二）、双人合作游戏

（三）、与电脑合作游戏

主题画面时，可按选择按键选择。比赛共计60局，可逐局比赛，亦可按十字按键上或下选局。另外，按十字按键左或右可选择摩擦力，共有225个等级供挑选。每局可击球数、落球网袋数及球桌形状均不相同，难度亦逐局提高。游戏共有四次机会，如果击球落入网袋中，或连击三杆无球落网，则失去一次游戏机会。若一杆击数球落网，或每杆均有球落网，则给予高分奖励。

手柄操作方法

比赛时，画面上方的一排红色亮点为力度显示（POWER），它总是在不断变化着，当红点全部亮时，力度最大；不亮时，力度最小。因此在击球时，必须准确的掌握时机，方能使用最佳力度。按A或B键均可击球。画面上闪亮的准星可调整击球方向，可按十字键左或右进行调整。方向确定后，再按十字按键上或下量杆，然后一旦选定力度，立即击球即可。另画面上方的三个兰色亮点代表击球杆数，如：击一杆无球落网，兰色亮点即有一个变黑，如连续三杆无球落网，亮点则全部变为黑色，即失去了一次游戏机会。

高尔夫球

高尔夫球在国外属于一种志趣高雅的体育运动，目前在我国还不普及。但随着我国人民与世界各国人民体育交流的日益增进，相信不久的将来它一定会拥有众多的爱好者。通过这本游戏卡，会使你对高尔夫球这项体育运动有所认识。

游戏方法及规则

本节目有三种游戏方法供选择：

（1）单人

（2）双人计杆式

（3）双人计局式

可在主题画面时按选择键选择。比赛共计18局。

用杆击球，尽量用最少的杆数将球击入标有红旗球场内的球洞中，即可取得胜利进入下一局比赛。每局的地形均不相同，难度逐渐增大。每局比赛时，画面上方框内标有比赛击球的最少杆数（PAR）。比赛时，将球击入河中，则罚两杆，并将球置于河边重新开始。如将球击出场地外，罚两杆；将球击入树林，罚一杆，并将球置于原地重新开始。双人游戏时，比赛开始，双方各击一杆后，总是由离球洞距离远者击下一杆球，直至超过另一方为止。如此反复，直至球被击入洞中。

按键操作方法：比赛时，按A连发键击球，使用十字按调整击球方向。击球前，可使用十字按键（上或下）来调整角度，共有14种角度可供选择，在画面上有显示（CLUB）。分别为：3W、4W、PT、SW、PW、1I、3I、4I、5I、6I、7I、8I、9I。当球落入场地内的水泥地面时，可选择PW和SW来击球。若球落入标有红旗的绿茵地内时，只可用PT这种角度击球，此刻击球方向仍使用十字按键调整，使球和画面内白色准星标记及洞连为一线。按A单发键可控制击球力度，在画面左下方有一排兰格，并有白色箭头显示。按A单发键后，白色箭头将向左移动，当箭头移至左边最外侧的兰格时，击球力度为最大，

如箭头未移动，此时击球力度为最小。当箭头移至你所决定力度处时，应立即击球，否则箭头移回原点或越过原点向右则无效，但也算击过一杆了。

忍者一代

这是任天堂公司早期制作的忍者系列卡带之一，虽然画面、场景比较单调，但如不掌握打法，就无法将游戏进行到底。

此卡可一人玩亦可二人（分别进行）游戏。

游戏开始只有三次游戏机会，顺利通过三局，则奖励一次游戏机会。

游戏方法：游戏基本是在固定的场景进行，如山上、塔楼上。每局游戏忍者如将画面内的敌人全部消灭，即可进入下一局。游戏每三局场景一变，难度逐渐提高。敌人为拥有各种武器的武士和怪物，有的会放暗器，有的会吐火球，有的会投炸弹等等。忍者可放暗器伤敌。游戏时，吃到各种闪光物可加分。灭敌诀窍在敌人落下的瞬间发暗器击之，或跳起撞敌，落下时趁敌人暂时不动时立即放暗器。

手柄操作方法

十字按键控制行动方向，B键放暗器，A键下落。按十字按键左右向上45° 并同时按A键可跳跃。

忍者二代 （忍者救妻）

这是任天堂公司制作的忍者系列卡带之二。为非做歹的

恶魔纠集其爪牙，将忍者的爱妻夺去。忍者闻迅，急速前往营救。一路过关斩将，将恶魔的手下全部消灭，最终击败恶魔，救出爱妻。

游戏有两种方式供选择：

（一）、一人游戏

（二）、二人游戏（分别进行）

游戏开始只有三次游戏机会，游戏 中，积分20000可增加一次游戏机会。

游戏方法：每局游戏均在固定场景内进行（只是色彩变换），忍者将画面内全部敌人消灭，即可进入下一局游戏。游戏难度逐步提高。游戏每局均有时间限制，时间快到时，恶魔将会不停的在画面上方向下投炸弹，企图将忍者炸死。如果超时，但又将全部敌人消灭，则还需在此局重新游戏一次方可进入下一局。游戏时，敌人被忍者消灭后，会化为白色气滴飘起，吃掉可加分，每局顺利通过，所余时间乘10加进积分。

游戏时，忍者可跳起将砖墙顶碎，从中取得各种宝物，宝物计有：

一、红色转碟

二、红色小人，增加一次游戏机会。

三、白、黄色物体，可增加积分。

四、红色宝珠，可提高忍者运动速度。

五、酒瓶，可隐身伤敌（时间有限）。

六、宝鞋，一时无敌（时间有限）

另：有时还会出现黑色炸弹，片刻后即爆炸，因此顶出后当立即避开。

取得红色转碟、红色宝珠、酒瓶或宝鞋，不重复的积累至三个时，画面即变暗，敌人全部被定住，一只巨大的青蛙会出现在画面上，忍者可骑在青蛙背上，将所有的敌人全部吃掉。

手柄操作方法

十字按键可控制行动，A键为跳跃，B键发暗器。

大　蜜　蜂

这是一本与“小蜜蜂”大致相同的射击游戏卡，可供低龄儿童游戏。

游戏有两种方式供选择

（一）、一人游戏

（二）、二人游戏（分别进行）

可在主题画面时按选择键决定。

手柄操作方法

十字按键控制射击方向，A或B键射击。

游戏开始有三次游戏机会，积分至一定数额时可增加游戏机会。

游戏方法：将画面中出现的所有蜜蜂击落，即可进入下一局游戏。游戏开始，敌方蜜蜂不断的从蜂巢和两侧飞出，并不时抛下弹丸，被弹丸击中或被其碰上即失去一次游戏机会。不能将蜜蜂击落，它们就会在空中排成方阵，并飞下继续向你攻击。

加强火力法

每局有四只最大的蜜蜂出现，击一次变色，击二次方可

消灭。若不将其击落，它有时会放出电波，此时射击器如能进入电波范围内，即可被其吸附在一起并带入画面上方的敌蜜蜂阵内。此时另一架射击器补充位置后，如能将大蜜蜂击落（注意不要击中射击器），射击器就会落下，与另一架射击器联为一体作战，使攻击力大大增强。

小 蜜 蜂

这是一本简单的儿童射击游戏卡，最适于低龄儿童游戏。

游戏有两种方式供选择：

（一）、一人游戏

（二）、二人游戏（分别进行）

可在游戏主题画面时按选择键决定。

手柄操作方法

十字按键可控制射击器的方向，A或B键射击。

游戏共有三次机会，每局以小红旗数目为标志。

游戏方法：必须将画面内排成方阵的蜜蜂全部击落，才可进入下一局游戏。敌方蜜蜂分为绿、紫、红、黄四种颜色，并不停的移动着，将绿色击落可得30分、紫色40、红色50、黄色60分。每隔一段时间，敌方蜜蜂就会有一只或数只从阵内飞出向你攻击，并抛出弹丸。若被其碰上或被弹丸击中，均失去一次游戏机会。若将其击落，得分可乘2。

轰炸队(新爆破)

本游戏由你控制的工兵猫（能够布雷），将每关中的所有敌人炸死后，炸出隐藏在砖内的过关小门就可取得胜利，进入下一关游戏。游戏有时 间限制（画面上方TIME200标志），超过规定时间，新敌人又会出现，另你很难逃脱。

轰炸队是一本单人游戏节目卡，游戏开始时只有三次机会，但每过一关会增加一次机会。

这个节目共计五十关。在主题画面固定后，按选择键将箭头调至CONTINUE处，即可出现选关画面，用十字键和A（B）键将需要游戏的那一关的秘码输入（由20个英文字母组成），再按开始键，你就可以由那一关开始游戏了（各别卡带，只需用A、B键就可调关，如110合一卡）。例第三关，秘码为HIEFPMDIIHGEELODCCPH。

按键操作方法：十字键为方向键，控制工兵猫运动，A键一布雷，B键一摇控爆炸（在吃到定时器后有效）。

在每一关中都有一个宝藏在砖块内，需用地雷将其炸出，方能取到。获得宝物可使工兵猫的功力大增。现将宝物功能介绍如下：

A　小兔——火力增强

B　豆子——每吃一个，可多布一雷（开如时只可布一雷，待爆炸可，方向再布）

C　桃心——定时器，可随时控制地雷爆炸时间（A键布雷，B键控制）

D　小车——加速

E　发状物——隐身，吃第一个可以穿雷，再吃一个可穿墙。

F　火焰——不怕地雷爆炸。

G　问号——无敌。

上面七种宝物可同时使用，若损命，隐身和定时器会失去。

技巧：1.必须将全部敌人消灭后，方可过关。2.爆炸的火力范围勿波及过关小门及未来得及吃的宝物，若波及二者，会增加敌人数量。3.前后出现的敌人有二十余种，运动速度及形式各自不同，尤其有几种可穿墙的怪物，提前布雷，是消灭它们的关键。

爆破（轰炸队）是目前国内比较流行的游戏节目之一，虽然版面较固定，但一样吸引不同年龄的游戏机爱好者，紧张、刺激是本卡的特色，很多合一卡都包括这个节目。

责任编辑：王先豫
封面设计：金　戈

特别推出

- 玛莉三代
- 人间兵器
- 松鼠大战
- 90超级坦克

ISBN 7-5078-0041-5/G·33
定价：2.00元